

# MAGAZIN

JÚNIUS  
IV. ÉVF. 6. SZ. 1997. 795 FT.



CD-ROM

Cikkek a CD-n: It's a Funny Old Game, Adventures of Lomax, Riot, Scarab, Sentient, Sim Park és Star Command. Játszható demók: Acid Tetris, Betrayal in Antara, Blood 1.0, Cybercube, Extreme Assault, FIFA Soccer Manager, Full Tilt 2, Green Thumb Cards, GT Racing 97, Independence Day, Moto Racer GP, Outpost 2, PC-X Pinball Pack, Safecracker, Scarab, Shadow Warrior 1.0, Star Command, Zar. Előzetes: Dark Colony, Dark Reign, Twinsen's Odyssey. Demózóna: Rage 97 megvédő, válogatás idej demókból. Mozik: Addicted to Love, The Shadow Conspiracy, Private Parts, Double Team, Lady And The Trap, Con Air, Murder At 1600, Turbulence. Műviféle: Pergamen, Tapír, Arena, X-Music, EOS. Demózóna cikkek. Mélyvízi: PC-7 User, Creative driverek, Microsoft hibajavítások (NT Service Pack #3, 90P bug), EOS 3.04. Olva-sok: Sok-sok általános készített játékok, zene és segédprogram, Shareware Antivírus programok, Tömörítők (AIN 3.04), MOD Dejatszók, MP3 lejátszók, MP3 hűkeboxok, Trackerek, Fractin 19.6 + forrás, Netscape Communicator Pro B5, HTML szerkesztők, IRC és Telnet kliensek, Mail figyelők, képlapok és nézegetők... és még sok minden...



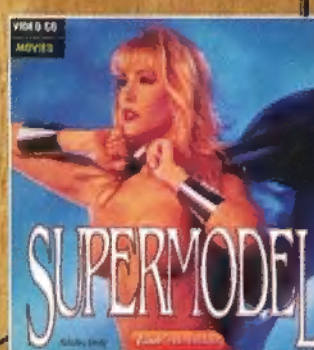
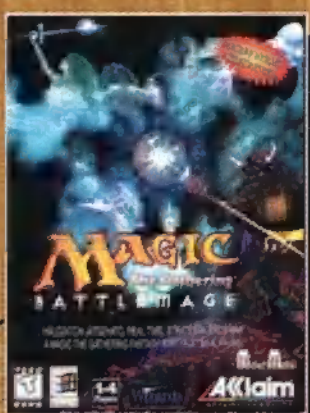
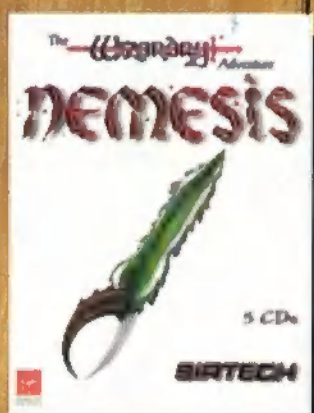
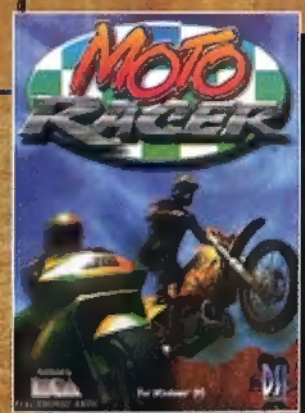
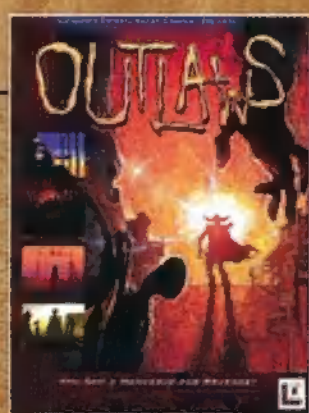
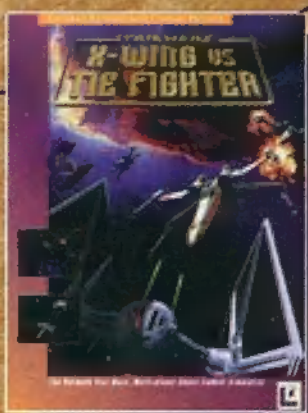
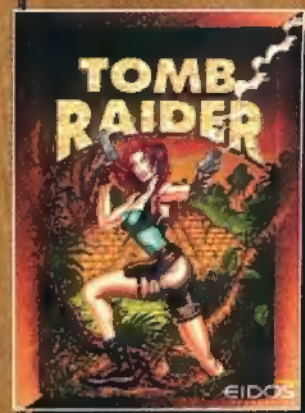
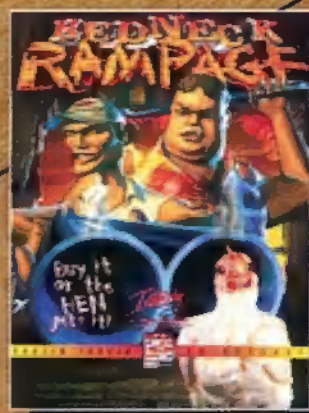
# Virtual World

## PC CD SHOP

Újlaki Üzletház I. emelet  
1036 Budapest, Bécsi út 34-36  
Tel.: 250-5200/122

Átrium Mozi  
(volt Május 1)  
1024 Budapest, Margit krt. 55.  
Tel.: 316-0186

Újpesti Centrum  
Áruház II. emelet  
1041 Budapest, István u. 10.  
Tel.: 169-5155/61



Ha bizonytalan vagy választásodban, a már sokak által kedvelt tagsági rendszerünk keretében kedvenc játékaidat ki is próbálhatod! A még meg nem jelent játékokat 15% kedvezménnyel rendelheted meg!  
Postai csomagküldés vidékre és budapestre is!







AKTA@ #2

Ugye te  
nem maradsz  
le róla?

Még van belőle két-három darab...

**t**udom, hogy idegesít, amiért állandóan az időjárással jövök: nem tehetek róla, de életemet egyértelműen a napsütés mennyisége határozza meg. Most pedig van belőle bőven, így örületes dilemma, hogy motorozzam vagy inkább a Carmageddont nyúzzam. Ez utóbbiról a következő számunkban lesz nagyobb leírás.

**m**ellesleg úgy tűnik, a május az elveszett tárgyak hónapja volt. Soha még ennyi reklamációt nem kaptunk, hogy nem érkezett meg az előfizetett PC-X Magazin. Természetesen a postára vezetett első utunk, és „megtettük a kellő intézkedéseket”, de kérünk benneteket is, hogy ha nem érkezik meg a lap, érdeklődj a postásnál, és a közelben levő postahivatalnál írd be a panaszkönyvbe. Egyszerűen olyan mértékű a lopás, hogy mindannyiunknak közösen kell felemelnünk a szavunkat.

**S**ikeresen lezajlott viszont az IFABO. Bár közületek sokan eljöttetek, a várakozásnak megfelelően meglehetősen „alullátogatott” volt az egész vásár, épp hogy csak lézengtek. Az őszi Compair idején leszünk három évesek, így már előre gondolkodunk egy kiadósabb születésnap bulin.

**m**ég egy „közérdekű információ”: idén nem lesz PC-X tábor, mert az eddigi fő- szervezők, a Kecskeméti Ifjúságiak idén nem terveznek számítógépes tábort. Sajnáljuk, akit mélyen szíven ütött a dolog, jelezze érdeklődését, s jövőre talán mi magunk vágunk bele egy nyári kaland megszervezésébe.

## Megrendelőlap

### PC-X előfizetés

1 évre (5820 Ft)

1/2 évre (2910 Ft)

### PC-X Akták

**Új!**  #2, 1997 májusi (997 Ft)

### PC-X Magazin régebbi CD mellékletei

**AKCIÓ!**  Akciós, teljes csomag (96/10-11-12, 97/1-2 - 1500 Ft)

1996/októberi CD (350 Ft!)

1996/novemberi CD (350 Ft!)

1996/decemberi CD (350 Ft!)

1997/januári CD (350 Ft!)

1997/februári CD (350 Ft!)

1997/márciusi CD (350 Ft!)

Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget!

Nevem: .....

Cím:     .....



# TARTALOM

Hotline News	6
Comanche 3	8
X-Wing vs Tie Fighter	10
Need for Speed 2	14
Speedster	16
Moto Racer	18
Extreme Assault	19
Full Tilt 2	20
Pinball Power Pack	21
Shadow Warrior	22
Magic the Gathering	24
Dark Colony	26
The Quivering	27
Independence Day	28
X-music	30
DVD	32
VideoCD – Movie World	33
Demozóna	34
Dr. Tracker	36
Video Highway 2	38
Házi Barkács	40
HTML oldal készítés	42
Primax Scanner	44
Scala Multimédia	46
Pentium II	47
3D Studio Max	48
Aréna	50

## Comanche 3

„Az egyik legnépszerűbb szimulátor-arcade játék kétségtelenül a Comanche volt, van, lesz. Általában a legkezdőbbek is sikerrel játszhatják, tipikusan bevetésre szolgáló játék. A Comanche vs. Werewolfal már hálón is lehetett nyomulni, ha jól emlékszem. A pixelhegyeket azonban a Novalogic programozói nem tartották elegendőnek a kilencvenes évek vége táján. Így hát a billentyűk közé csaptak, és némi szorgalmas meló után a Nagyérdemű kegyeibe ajánlják a Comanche 3-ast...”



## Pentium II

Itt az Intel új procija, amelyet még sajnos nem volt alkalmunk tesztelni, de legalább egy alaposabb betekintést kaphattunk a sajtótájékoztatón...



## Moto Racer

„Azt kell hinnem, felül kell bírálnom az igényességet. Egyszerűen nem képes a világ olyan szimulátort termelni, ami fennhőjű, nagyfajú Őméltóságomnak megfelelné. Itt van ez a Moto Racer, ugye. Szép, látványos, hangos, színes, szélesvásznú, de játszhatatlan egy Pentium 133-on...”



## Shadow Warrior

„Sötét dolgok készülnek a Felkelő Nap országában. A Zilla Enterprises befolyása egyre nő. A vállalat kipróbált „ügyintézője”, a keleti harcsművészet avatott tudója, Lo Wang úgy érzi, a mindenható Zilla elnök túlmeleg minden határon. Kilép, s ezzel aláírja saját halálos ítéletét...”



Következő számunk 1997. július 8-án, kedden jelenik meg

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta  
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.  
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató  
Főszerkesztő: Bognár Ákos (Mr. Chaos); szorgos kéz: Iván Csilla; általános közölgő: Spányik Balázs (The Richfielder);  
pacsirta: Trautmann Balázs (Trau); Művész Úr: Sütő István (Süti); címlap: Kondákor László; tördelés: Gazdag Erzsé.  
A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.  
Postacím: 1537 Budapest, Pf. 386. Web oldal: WWW.IDG.HU/PCX  
Telefon: 156-0337, 156-8291, 156-0691  
Előfizetés, rossz CD-vel kapcsolatos probléma: 321-es vagy 322-es mellék. Szerkesztőség: 316-os mellék.  
Telefax: 156-9773, e-mail: PC-X@IDG.HU

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalvánnyal, valamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-70073285 pénzforgalmi jelzőszámra.  
A lap ára 795 Ft, a negyed éves előfizetés 1455 Ft, a fél éves 2910 Ft, az egy éves 5820 Ft.  
Hirdetésfelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség  
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.  
Felelős vezető: Szilágyi Tamás  
A megrendelés száma: 97.0300  
HU ISSN: 1218-358X  
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek

A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések tartalmáért és a CD-n található programok működéséért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.



# TARTALOM



PC-X  
MAGAZIN  
1997. JUNIUS  
CD-ROM melléklet

## Speedster

„Az egyik szemem sír, a másik nevet. Tudniillik egy nagyon jó kis programmal gazdagodtunk, de ahhoz sajnos még tovább kell gazdagodnunk, hogy a megfelelő gépet is meg tudjuk venni hozzá...”

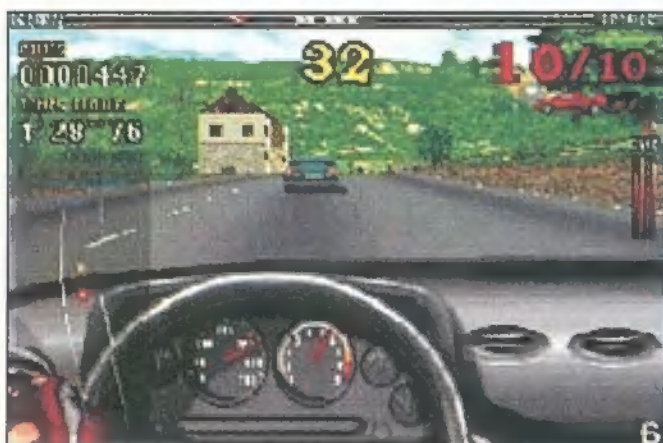


## Betrayal at Antara

A Sierra hamarosan kiadja a nagy sikerű kalandjáték újabb epizódját, amelynek játszható demóját leled meg a CD-n.

## Extreme Assault

„Ha szereted a lövöldözős játékokat, tedd szabaddá magad augusztus környékén: összecsináld magad, olyan grafikával jön a Blue Byte-től szokatlan témájú játék. Ez ugyanis nem stratégia, nem szimulátor, nem Quake-engine, hanem szimpla shoot'em up..!”



## GT Racing 97

Ígéretesnek tűnő, talán a Screamerhez hasonló stílusú játék. Egyelőre csak egy francia verzió van, de könnyen kitalálható, mi mit jelent.

Cikkek a CD-n: It's a Funny Old Game, Adventures of Lomax, Riot, Scarab, Sentient, Sim Park és Star Command.

Játszható demók: Acid Tetris, Betrayal in Antara, Blood 1.0, Cybercube, Extreme Assault, FIFA Soccer Manager, Full Tilt 2, Green Thumb Cards, GT Racing 97, Independence Day, Moto Racer GP, Outpost 2, PC-X Pinball Pack!, Safecracker, Scarab, Shadow Warrior 1.0, Star Command, Zar  
Előzetes: Dark Colony, Dark Reign, Twinsen's Odyssey

Demozóna: Rage 97 meghívó, válogatás idei demókból

Mozi: Addicted To Love, The Shadow Conspiracy, Private Parts, Double Team, Lady And The Trap, Con Air, Murder At 1600, Turbulence

Másvilág: Pergamen, Tapir, Aréna, X-Music, EOS, Demozóna cikkek

Mélyvíz: PC-X User, Creative driverek, Microsoft hibajavítások (NT Service Pack #3, OOP bug), EOS 3.04

Olva-sok: sok-sok általatok készített játék, zene és segédprogram

Shareware: Antivírus programok, Tömörítők (AIN 3.04), MOD lejátszók, MP3 lejátszók, MP3 jukeboxok, Trackerek, Fractin 19.6 + forrás, Netscape Communicator Pro B5, HTML szerkesztők, IRC és Telnet kliensek, Mail figyelők, képlapok és nézegetők... és még sok minden...





### Imperium Galactica hír

Nemrégiben a játékosok és a programozók együttes erőfeszítésének eredményeképpen megjelent az Imperium Galactica 1.1 patch. A szükséges file-okat megtalálhatjátok a CD-n, egy rövid kísérőszöveggel egyetemben, hogy milyen hibákat sikerült kiküszöbölni. Külön köszönet illeti mindazokat az olvasókat/játékosokat, akik konstruktív javaslataikkal, esetleg save-k beküldésével segítettek a munkánkat. Továbbra is várjuk az ilyesféle segítséget levélben, telefonon, esetleg az interneten.

A készítő

### The Rage '97 Party – Independence Days 1997. július 4-6.

Nemzetközi Számítástechnikai, Kaland, Kártyajáték valamint OS/2 találkozó.

Idén második alkalommal kerül megrendezésre az ENLIGHTENMENT az Axioma és a United Force szervezésében a Rage party. Ezúttal kicsit formabontóan a rendezvény céljával a beteg gyerekek megsegítését tűztük ki, hiszen a bevételből multimédia számítógépeket ajánlunk fel egy közismert mozgássérült intézet javára. Szeretnénk, ha megjelenéseddel, alkotásaiddal te is támogatnád rendezvényünket.

A Rage'97 party helye: Almássy téri szabadidőközpont, 1077 Budapest, Almássy tér 1. Ideje: 1997. július 4-6. (du. 4-től de. 10-ig). Belépő: 750Ft. Lányoknak ingyenes.

A partyn megrendezésre kerülő compókról és egyéb tudnivalóról tudakozz a következő elérési utakon:

Levélcím: Kiss Balázs

WaRD/ENLIGHTENMENT

2143, Kistarcsa

Zrínyi u. 2.

E-Mail: t\_mort@ludens.elte.hu (WaRD)

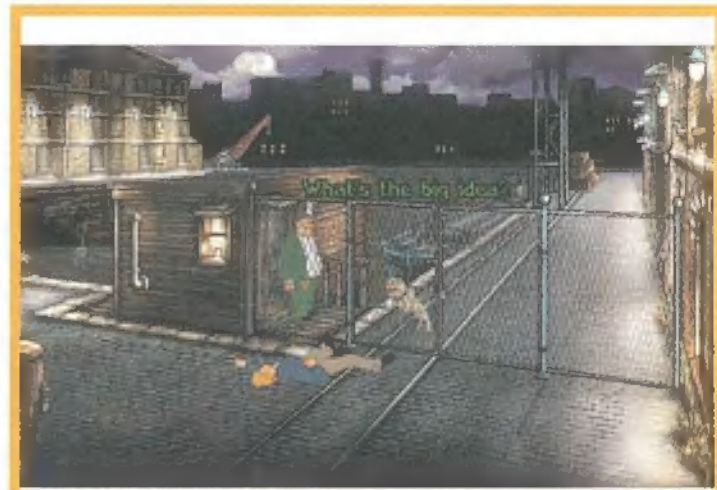
albino@automex.com (Albino)

Homepage: <http://www.rage.telnet.hu>

<http://www.automex.com/enlightenment>

Phone: Kiss Balázs (WaRD): 06 28 471 167

Albitz Gábor (Albino): 220 36 96



### Broken Sword II

Évekkel a templomos összeesküvés leleplezése után... Emberáldozatok. Gyilkoló drogbárók. Ellopott kincs. Világvége. A Virgin Interactive Entertainment bemutatja George Stobard és Nico főszereplésével, a Revolution új játékát: Broken Sword II – The Smoking Mirror. A tavalyi év legjobb kalandjátékának folytatása, továbbfejlesztése! Egy közép-amerikai bűnszövetkezet után nyomozva, a szálak a kegyetlen kábítószercsempész-műveletek központjába vezetnek – és tovább, egészen a letűnt Maja civilizációig, és az Aztékok titkáig! Kalandjátékban eddig soha nem látott effektusok: többretegű dimenziók,





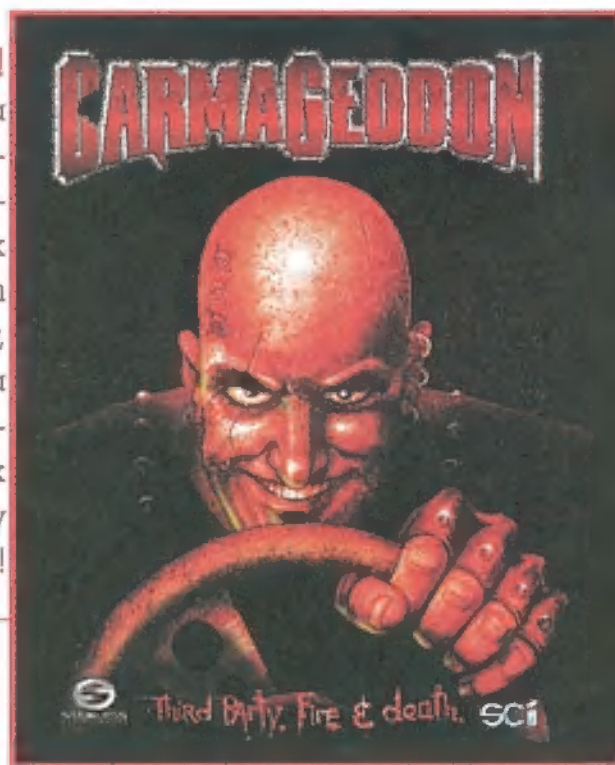


### Újabb botrány!

Az elmúlt évek legnagyobb játékipari botránya robbant ki a közelmúltban! Röviden szólva, összekapott a Novalogic és az Interactive Magic az F-22 Raptoron. Az ok az, hogy az IM hamarabb elkészül saját verziójával, és a Novalogic-éhoz egészen hasonló – iF22 Raptor – néven akarja kihozni a terméket. Ellencsapásként a Novalogic exkluzív jogokat szerzett a göbzi minden adatának felhasználására, és felszólította az IM-et, hogy azonnal tüntesse el az összes erre vonatkozó infót a saját játékaiból – ezzel kihívva maga ellen az összes „repszim” kedvelő haragját! A tiltakozás minden platformon megindult, részben az IM szervezésében, részben önszerveződési alapon. Rengeteg website-ról, newsgroupból máris kiszedték az összes Novalogic játékra vonatkozó képeket, szövegeket, linkeket, illetve a cég teljes bojkottjára szólítottak fel. Slusszpoén: az acsarkodás kellős közepén mindkét cég levelet kapott az Apogee-től, amelyben felszólították őket, hogy azonnal változtassák meg tervezett játéuk címét, mivel az megegyezik egy pár éve az Apogee által kiadott lövöldözős játékkal. Történetesen azt is Raptor-nak hívták.

### Carmageddon!

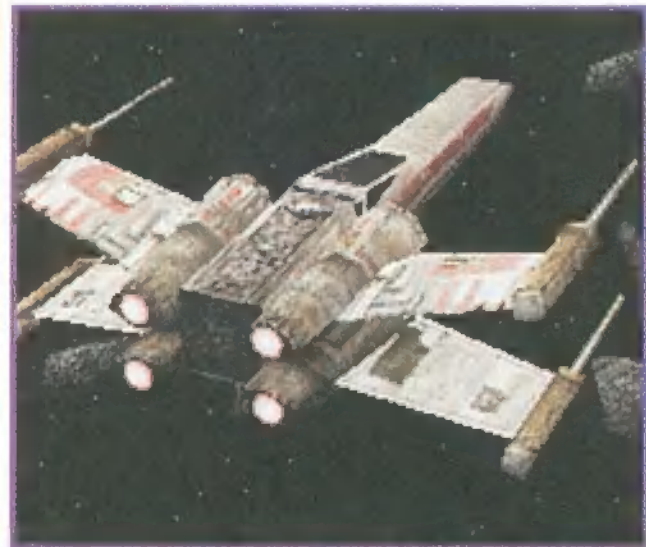
Upsz, mi van a borítékban? Csak nem a Carmageddon végleges verziója? Ugye ti is vártátok? Ennyi kérdés után elárulhatom, hogy végre megjelent, fél órája teszteljük, és el vagyunk ájulva tőle – következő számunkban hosszasan elemezzük majd. Éppen ezért határoztunk úgy, hogy mégis feltesszük a CD mellékletre azt a demót, ami a napokban került napvilágra. Majdnem ugyan az, mint az előző, de különböznek benne a hangok, s egy kicsit más. Épp ezért levadásztunk egy önjáró demót is, ahol több kiderül, mint az első pályán!



### Lopakodó besurranók

Ülsz a géped előtt, éppen letöltesz valamit kedvenc böngésződdel. Egyszer csak elkékül a képernyő, és valami ehhez hasonló jelenik meg: Exception error 0E...

Ismerős a helyzet? Előfordult veled ilyesmi mostanában? Tudjál róla, hogy te is áldozatává estél a WinNuke-nak! A WinNuke egy nemrégiben felfedezett Windows hiba, amely még a 3.1-esben is ott szunnyad! Ha rajta vagy a hálón, és valaki megtudja az IP címedet, képes olyan ún. OOB (Out of Bound) üzenetet küldeni, amelyet a rendszer nem képes lekezelni. Az NT azonnal lefagy (reszettelni kell), a Win95 képes felállni a támadásból, de a legközelebbi indításig elveszíti a kapcsolatot a hálón. Ráadásul az első körben kiadott patchek nem tökéletesek, például a NT Service Pack #3-ban található meg lehet kerülni! A CD-n a MELVIZ\MICROSOFT alkönyvtárban található VTCPU.DEX a Win95-höz, OOBFIX\_1.EXE az NT-hez nyújt végleges védelmet. A témáról bővebb információt találtok a <http://lisa.engelska.se/winnuke/> címen.



### X-Wing vs Tie Fighter kiegészítés

Talán meglepő lesz számotokra, de külföldön, különösen Amerikában, finoman fogalmazva sem fogadja egyöntetű lelkesedés az X-Wing VS Tie Fightert. Több helyről érték komoly kritikák a céget, amelyekben leggyakrabban a szóló játék kidolgozatlanágát, illetve az interneten történő játék bizonytalanságát rótták fel. Egy interjúban Larry Holland, a Total Games elnöke és a játék menedzsere elmondta, sok külső tényező közrejátszott abban, hogy ilyen formában adták ki a játékot, de nem akarták további fél évvel eltolni a megjelenést. Máris dolgoznak egy patchen, amely június első napjaiban lát majd napvilágot, és elsősorban

a multiplayer problémákat, illetve néhány komolyabb hibát fog javítani. Igénytől függően ezt további patchek követhetik. Karácsonyra terveznek egy komplett kiegészítést (add-on), amelynek tartalma egyelőre bizonytalan. Szó van pályá-, küldetés és űrhajó-szerkesztőről is, de még semmi sincs eldöntve.





Az egyik legnépszerűbb szimulátor/arcade játék kétségtelenül a Comanche volt, van, lesz. Általában a legkezdőbbek is sikerrel játszhatják, tipikusan beetetésre szolgáló játék. A Comanche vs. Werewolf-fal már hálón is lehetett nyomulni, ha jól emlékszem. A pixelhegyeket azonban a Novalogic programozói nem tartották elegendőnek a kilencvenes évek vége táján. Így hát a billentyűk közé csaptak, és némi szorgalmas melő után a Nagyérdemű kegyeibe ajánlják a Comanche 3-ast.



**A**ránylag kevesen vannak, akik tudják, miért olyan a RAH-66 Comanche, amilyen. Ehhez egy kicsit vissza kell nyúlni, egészen az 50-es években zajló algériai csatározásokig. Ott alkalmazták először nagyobb számban helikoptereket, és használtak fegyverzetet rajtuk – kezdetlegességük miatt még nem játszottak túl nagy szere-

pet. Az első igazi próbatétel a vietnami háború volt. Tömegesen vetették be a helikoptereket az amerikai oldalán, és megjelentek a vietnami légierőnél is a kávédarálók. Itt vált nevezetessé a Huey, minden harci helikopterek úkapja. Pakoltak rá géppuskától kezdve rakétatáron át irányított páncéltörő rakétákig mindent. Sokan emlékezhetnek még az „Apokalipszis most” híres és gyönyörű jeleneteire. Itt mutatkozott be az első, kifejezetten harci helikop-

ter, a Comanche nagyapja, az AH-1 Cobra. Miután sikeresnek bizonyult, a vereség után sem selejtezték ki, hanem folyamatosan fejlesztve még ma is szolgálatban áll (ezt a helikoptertípust állítja rendszerbe hamarosan Románia is). A következő lépés az AH-64 Apache volt, ami igazán a sivatagban, Irakban debütált. Talán a világ jelenlegi leg-sikeresebb és legveszélyesebb támadó és páncélos-elhárító szitakötője. Erre válaszul fejlesztették ki a játékbeli ellenfelet, a Ka-50 Hokum fekete rémséget. A legfrissebb amerikai rotoros gyilkos a még rendszerben sem álló Comanche. Ezt már a lopakodó tulajdonságok figyelembevételével tervezték, ez eredményezte a kissé furcsa külalakot. A zajhatás csökkentése érdekében helyezték el a farok-rotort egy csőben, és hűtik le a kiáramló gázokat.

Hogy mi változott az elődhöz képest a játékban? A grafika. De az nagyon. A Voxél Space2-es engine nagyon feldobta a játékot. Kifejezetten festői tájak felett küzdhetünk a túlélésért, ami persze jelen esetben sem túl egyszerű dolog. Az ellenséges golyók és rakéták garmadája zúdul ránk, amint belépünk a támadási zónába. A szokásokhoz híven most is szép sorban kell teljesíteni az egyre nehezedő repüléseket, de tetszőleges sorrendben. A legutolsó, legfőbb feladatot persze csak akkor lehet végrehajtani, ha már az összes többit megcsináltad. Semmi gond, ha elsőre nem sikerült, hiszen addig próbálkoz-





# W3HE



toztattak, maradtak a jó öreg, ámbátor jól bevált cuccok. A 30 mm-es gépágyú, mint olyan, az egyik legjobban használható eszköz az egész játék folyamán. Csak az az 500 lövedék nagyon kevés. Nem kisebb hátránya az sem, hogy veszélyesen közel kell merészkedni a kiszemelt célpontoz. A sima Rocket nem irányítható, terület lefogására alkalmas. Ha már minden kötél szakad, akkor egy sorozatlövésrel még eredményes lehet. A Hellfire már pontcélok ellen alkalmazandó, nagyon ritkán téveszt célt, elsődleges fegyver az ellenséges légvédelem megsemmisítésére. Vé-

hatsz, amíg csak akarsz.

A fegyverzetben sem változtattak, maradtak a jó öreg, ámbátor jól bevált cuccok. A 30 mm-es gépágyú, mint olyan, az egyik legjobban használható eszköz az egész játék folyamán. Csak az az 500 lövedék nagyon kevés. Nem kisebb hátránya az sem, hogy veszélyesen közel kell merészkedni a kiszemelt célpontoz. A sima Rocket nem irányítható, terület lefogására alkalmas. Ha már minden kötél szakad, akkor egy sorozatlövésrel még eredményes lehet. A Hellfire már pontcélok ellen alkalmazandó, nagyon ritkán téveszt célt, elsődleges fegyver az ellenséges légvédelem megsemmisítésére. Vé-

gül a Stinger a gaz Ka-50-esek ellen javallott. Vigyázzunk azonban az irányított rakéták alkalmazásánál arra, hogy közöttünk és a célpont között ne legyen hegy, mert a rakétasimán belefűrődik, ami roppant kellemetlen. Általános szabály, hogy a lőszerrel ajánlatos spórolni – szinte sosem elég, és nincs utánpótlás. Arra is jó vigyázni, hogy az ellenkopterek ne tudjanak mögéd manőverezni. Igyekezz már a földön szétlőni ezeket, persze csak ha lehet. A légvédelem miatt a 20 láb magasság megcélzása ajánlott. Ezt segítő létezik egy Altitude Lock nevű ketyere, ami pontosan a kívánt magasságon tartja gépedet, így

nem kell állandóan a magasságmérőt sasolnod repülés közben, elkerülvén a földbefűrődést. A légvédelem igen kemény diót jelent számunkra. Szinte mindig az volt az első dolgom, hogy velük végeztem. Ha már tiszta a levegő, akkor álltam neki a többi célpont kezelésének. A tiszta időzjelben értendő, hiszen egy sanda Kamov bármikor felbukkanhat.

Igazán szívesen áradoznék oldalakon keresztül erről a játékról, hiszen nagyon régen vártam, de kissé vegyesek az érzelmeim. A grafikája tényleg az előnyére változott, de más jelentős különbséget nem igazán találtam. Semmi olyasmit, mint amit az előd nyújtott megjelenésénél. Ugyanolyan játékmenet, ugyanolyan fegyverek, ugyanolyan tájak, hasonló bevetések, ismerős ellenfelek, semmi extra. Nem, valahogy nem az igazi. Most szerintem nem sikerült azt a hangulatot előidézni, mint amikor anno domini az ember éjjel kettőkor otthon nyomult a havas táj felett, kerülgette a ra-



Comanche 3

Nova Logic

Processor: Pentium 90 (Pentium 133)  
Memória: 16 MB  
HD: 50 MB  
Video: VGA SVGA  
Op.Rendszer: DOS Win31 Win95

kétákat, és másnap magyarázta a matektanárnak a házi feladat hiányát. Egy újabb bőr lehúzása a legendáról, de nem a Larry 7-es szintjén – bár rossz nem lett, többet vártam.

Trau  
(trau@idg.hu)



# Port Game

SZIMULÁTOR

leírás

# STAR X-WING TIE FIGHTER

„Kevés program van, amit jobban vártam, mint az X-wing vs Tie fightert! Annakidején az elődöknél mindig elsírtam a bánatomat: „bár csak hálózaton is lehetne egymás ellen nyomulni!”. Nos, a kívánságom teljesült, mégsem vagyok maradéktalanul boldog. Annak ellenére, hogy a program nagyon jó – valahogyan mást vártam...

Az X-Wing vs Tie Fighter készítői – szerintem – átestek a lő tulső oldalára: megcsinálták a hálózati játékot, de közben megfélekedtek azokról, akik egyedül (is) szeretnek Tie Fighterezni! Még a kimondottan hálózatra tervezett játékokban (pöle Diablo) is volt valami történet, amit legalább egyszer, egy játékos üzemmódban érdemes volt végigvinni. Itt semmiféle

menjei hülyesége miatt veszíti el sorozatban a küldetéseket.

Például kimondottan szemét dolognak tartom (magamba fojtom az erősebb jelzőket), hogy amellet, hogy az ellenfelek csupa ászok és top-



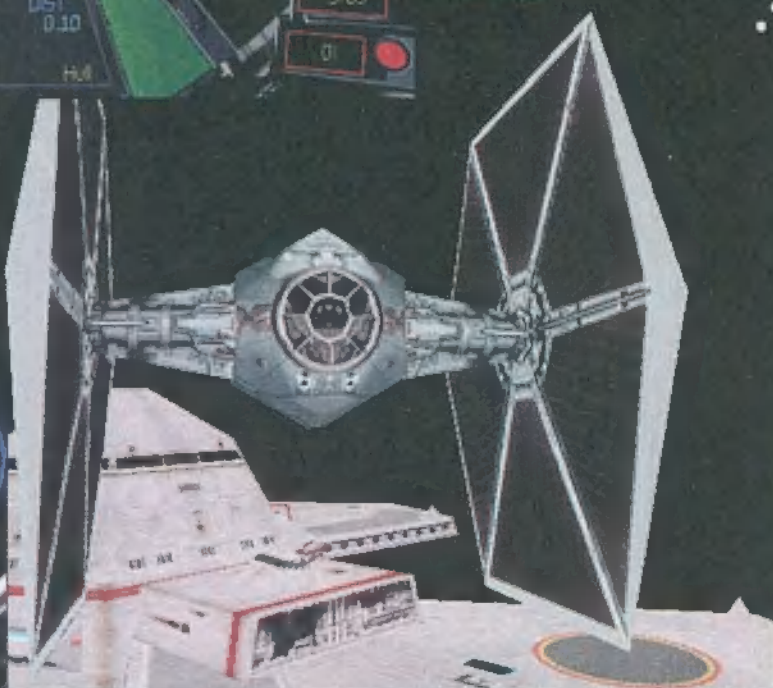
ászok, én olyan wingmant kapok (4. szintű veterán), aki mire feleszmél, már háromszor meghalt. Ez komolyan így volt: a csa-

csoda volt, ha dobogóra kerültünk egy-egy melée során... Nem kívánok én sokat, csak azt, hogy ne egy komplett hülyét tegyének mellém – szerintem elég jó a mesterséges intelligenciája a gépi pilótáknak ahhoz, hogy ne kelljen ilyen trükköket bedobni! Az egyedi játék el-



történet nincs (természetesen átvezető animok sem), az egyedi játékos pedig „Hard” fokozaton sokszor a haját tépi, mert a wing-

pat pontjainak 90-95 százalékát rendszeresen én csináltam, miközben átlag 8-10-szer többször halt meg a wingmanem, mint én. Mondanom sem kell, hogy ilyen „munkamegosztással”



hanyagolása óriási hiba, és számos Tie Fighter rajongóban kellemetlen érzéseket fog hagyni – nem mindenki tud ugyanis állandóan hálózathoz hozzáférni...

Ezenkívül viszont néhány bosszantó apróság volt csak: mondjuk felcserélték a master és a hálózati CD feliratát. Mondjuk ez nem veszélyes, egyszerűen installálás után cseréljük ki a CD-t... A pilóta fejlődési rendszere is kissé furcsa volt időnként: csupa pozitív (fair vagy good értékelésű) küldetés után azon vettem észre magam, hogy -17 %-ot írtak „jóvá” a pilótámnak. Szintén hülyeségnek tartom, hogy az Ace fölötti rangokat CSAK hálózati játékon lehet elérni (mivel az öcsémnek most vizsgaidőszaka van, leragadtam a 1st class ACE minősítésnél).



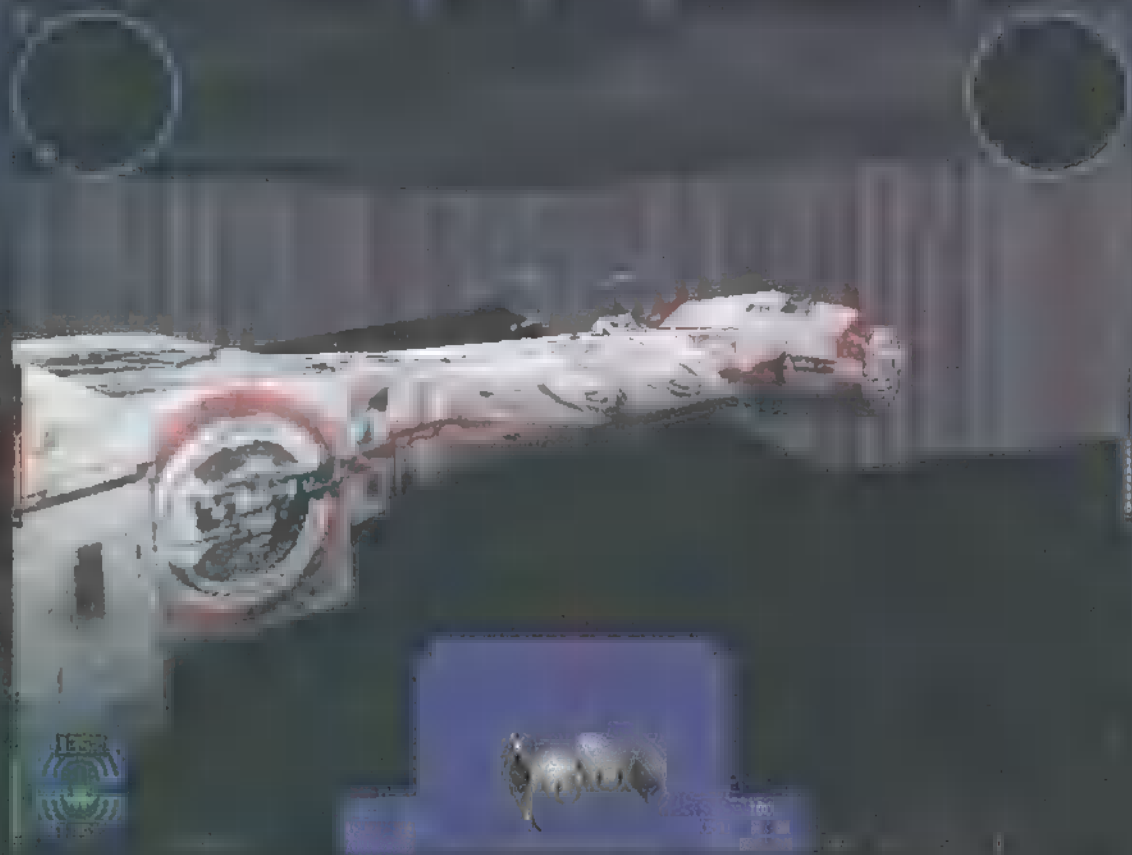
# STAR WARS CLONE WARS VS. FIGHTER



De a játék inkább a poszt-apokaliptikus világban játszódik, ahol a Clone Wars utolsó évében a Jedi és a Sith közötti harcok miatt a galaxisban a civilizációk szinte teljesen elpusztultak, és a túlélők a szélcsapások között próbálják megélni a napfényt.

## Trau Fighter

**A**nno domini fiatalkoromban nekem is meghatározó élményem volt a Csillagok Háborúja. Természetesen az X-Wing, majd a Tie Fighter is helyet kapott nem túl tágas vinyómon. Nem kis izgatottsággal kaptam ki Mr. Chaos kezéből (aki, jegyzem meg, DIREKT lassan nyitotta ki a csomagot...) a díszes dobozt, majd estem neki az installálás nemes és lélekemelő procedúrájának. Miután kidühöngtem magam, merthogy elnyomták a CD-k címkéjét és felcserélték a lemezeket, el sem lehetett vonszolni a gép elől. Határozottan jó lett a játék, nagy élvezettel lövöldözök, bár Pellus megvetően húzta el a száját pilótám eredményei láttán. Fog még velem szembekeverülni, mondjuk az Air Warrior II-ben, majd lehervasztom a viagyort a buta képéről... A joystickomat azonnal és jól ismerte fel, gyönyörűen muzsikál, szerintem minden köhögés ellenére méltó terméke a LucasArtsnak. Kegyetlen jók a fényeffektek, ahogy a lézer körbenyaldossa a lomha fregatt hídját, az gyönyörű... Érdekes volt rá várni, azt hiszem.



a 10. évad készítői a játékot az X-Wing 2000 16 mega RAM-mal fejlesztették tovább, így futott a játék minden 3D-es képképernyőn. A játék a Win95 alatt is fut, de a 128 MB RAM, 32 MBVFI és a 16 MB VRAM szükséges a játékhoz.

A játékot az X-Wing 2000 utáni évadokhoz képest a játékot a 3D-es képernyőn is lehet játszani. A játékot az X-Wing 2000 16 mega RAM-mal fejlesztették tovább, így futott a játék minden 3D-es képképernyőn. A játék a Win95 alatt is fut, de a 128 MB RAM, 32 MBVFI és a 16 MB VRAM szükséges a játékhoz.

A játékot az X-Wing 2000 utáni évadokhoz képest a játékot a 3D-es képernyőn is lehet játszani. A játékot az X-Wing 2000 16 mega RAM-mal fejlesztették tovább, így futott a játék minden 3D-es képképernyőn. A játék a Win95 alatt is fut, de a 128 MB RAM, 32 MBVFI és a 16 MB VRAM szükséges a játékhoz.

A játékot az X-Wing 2000 utáni évadokhoz képest a játékot a 3D-es képernyőn is lehet játszani. A játékot az X-Wing 2000 16 mega RAM-mal fejlesztették tovább, így futott a játék minden 3D-es képképernyőn. A játék a Win95 alatt is fut, de a 128 MB RAM, 32 MBVFI és a 16 MB VRAM szükséges a játékhoz.

**Clone Wars vs. Fighter**

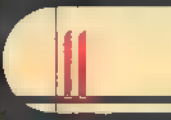
**5**

Platform: PC (Windows 95/98/NT)

Előzetes: 16 MB RAM

RAM: 32 MB VRAM

Értékelés: 5/5





## Pelace Fighter

**N**álunk a családi hagyományok közé lehet számítani az X-Wing és a Tie Fighter örületet. A maguk idejében szerintem mindkét program a legjobbakkal volt, és bár alapvetően nem vagyok szimulátor-őrült, hosszú órákat töltöttem mindkettő előtt. Mikor kezembe kaparintottam az XvsT-t, minden mást félretéve rávettettem magam – és le voltam nyugözve. Sokkal gyönyörűbb volt minden elődjénél, és az előzetes híresztelések ellenére sem kellett hozzá erőm. Az igazi élményt az jelentette, mikor Pellus gépe és a sajátom közelebbi kapcsolatba került a hálózaton keresztül és úgy repkedtünk néhány kört. Végre nem egy hülye wingman-em volt, hanem tényleg levakarták rólam az üldözőket...

jes  
és  
és

gában:  
nem  
kell  
csak



Dr. Pelus...  
Az...  
nem...  
lehet...  
másrészt...  
ha...  
nem...  
a...  
a...  
a...  
a...

azután...  
sem...  
a...  
a...  
sikerült...  
a...  
a...  
számomra...

A...  
azért...  
X...  
A...  
is...  
szór...  
A...  
a...  
a...

A...  
A...  
is...  
szór...  
A...  
a...  
a...  
1st class ACE F01105





# Imperium Galactica

**ADDIG GYŰJTŐGESD RÁ A PÉNZT, AMÍG A KÉSZLET TART!**

**MAGYARORSZÁGON AZ ÖSSZES VEZETŐ  
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI LAP 90%-K FŐLÖTT PONTOZTA!  
KÜLFÖLDÖN SZINTÉN!**

**GONDOLOD, HOGY ENNYIEN ÉS EKKORÁT TÉVEDNEK?**

**MINIMÁLIS GÉPIGÉNY:**

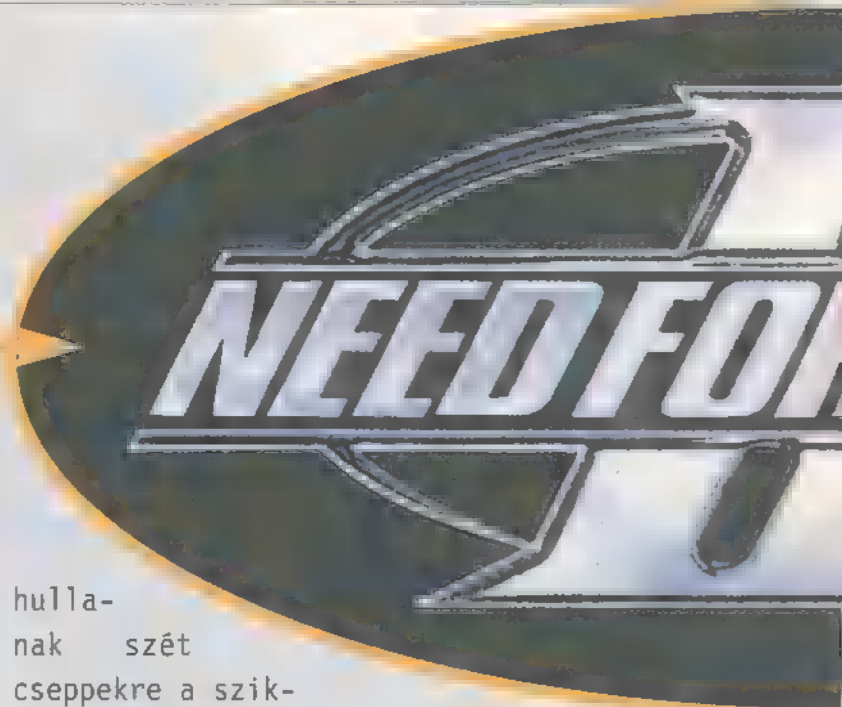
**IBM PC, 486DX4-100, MS-DOS 5.0,  
SVGA GRAFIKUS KÁRTYA (MIN. 1 MB MEMÓRIÁVAL), 4X CD-ROM,  
8MBYTE RAM, 65 MB HD HELY, SOUNDBLASTER, GRAVIS  
ULTRASOUND (VAGY SOUNDBLASTER KOMPATIBILIS) HANGKÁRTYA,  
EGÉR.**

# Imperium Galactica

**HA VAN INTERNETED, AKKOR KERESD FEL A  
WWW.ACOMP.HU/IMPERIUM/ CÍMET FELTÉTLENÜL.**

# Imperium Galactica





*Van egy jó és egy rossz hírem, melyikkel kezdem? Az egyik, hogy végre megjelent a várva várt folytatás, a másik pedig, hogy nekem egyáltalán nem tetszik. Ez persze első-sorban a forgalmazóknak rossz, mert most sem vagyok érzélgős hangulatban, s így a véleményem is meglehetősen „felpaprikázott”.*

lehet osztott képernyős módban játszani – hogy akkor mi a bajom vele? Voltaképpen semmi, leszámítva, hogy idegbajos leszek tőle két percen belül.

Hiába álomszép a grafika, ha nem tudok hajtépés nélkül játszani vele, akkor oda az élvezet. Nem szeretem ugyanis a Screamer-típusú játékokat (az első változatról beszélek, s nem a S2-ről), s mikor kifejezetten Simulator módban vagyok, nem kedvelem, ha hülyegyereknek néznek. Elmondom, mi történik: tereket a lőerőket a McLaren F1-es paripámmal,

hulla-

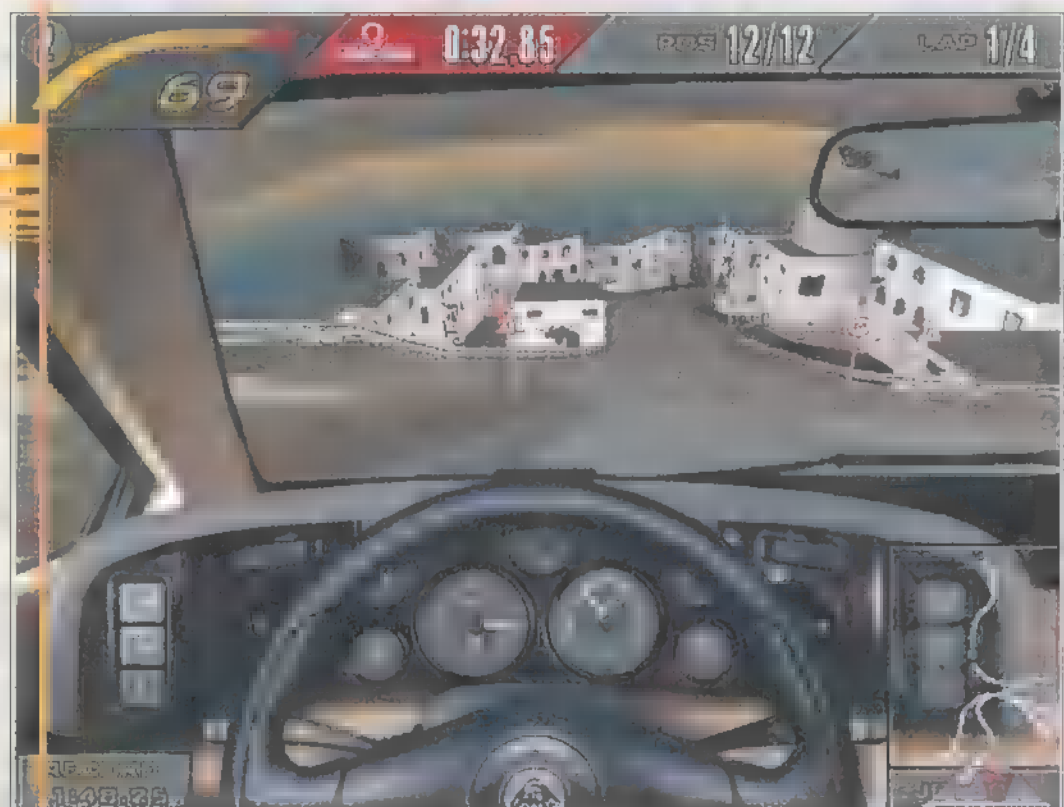
nak szét

cseppekre a szik-

lákön, a CD-lejátszóból

felcsendülő dallamok finoman masszírozzák ■ dobhártyámat, s ebben az eufórikus hangulatban kicsit lassítok egy kanyarban (nem ügyetlenségből, természetesen, hogy képzeled, csak azért, hogy jobban megnézhessem azt a szélmalmot, ott balra, na!), amikor hirtelen... A jó édes any\*dat, azt lökdösd hátulról, hát nem kifordított?! Te meg hogy kerülsz elém, húzzál innen, mit képzelsz, bevásárló körútra jöttem, takarodj már előlem, szeretnék továbbmenni, hallod?! A fene, ez meg pont itt, az orrom előtt bénázik ■ haverjával, most meg fejre áll, hát ez nem igaz, bele fogok rohann...! Na tessék, máris tizenkettedik vagyok, kezdek elölről a felzárkózást. Szóval ezért nem tetszik.

Azt ígérték a fiúk, hogy nem lesz a pálya szélén láthatatlan határvonal, amiről visszapattansz – ezt roppant elegáns módon úgy kísérelték megoldani, hogy ■ pályák szélén járdaszegély, köfal, szikla, ház van, így „láthatóvá tették a láthatatlant”. Na, ennek is adok: most mondd meg, nekimesz 300-zal a szalagkorlátnak, erre kábé három és fél méterben belül lelassulsz 50-re, beléd rohannak nyolcan és kíméletlenül felborítanak – hol az autózás élvezete? A járdaszegélyre sem tudsz igazán felmenni, mert szintén állatira lelassulsz, s ahelyett, hogy csak megdobná ■ kocsit, visszapattansz róla. Na jó, tényleg, egy-két helyen azért elcsatangolhatsz, a fűvön például isteni egy 500 lőerős kocsit vezetni, főleg egyesben, padlógázzal.



**A** program persze gyönyörű (bár Pelace prűszkölt, nem tetszett neki a játék grafikája), s annak ellenére, hogy ■ Windows 95 (és NT 4.0!) alatt fut, még a sebességére sem lehet nagyobb panasz. Pentium 133-on, 32 megabyte RAM-mal és egy jó videokártyával még a legjobb grafikai kidolgozással sem szagatatott különösebben. Ha lehet, akkor még szebbek és ötletesekek ■ menük, ■ hangok és zenék jönek, sokféle autók közül választhatsz, rengeteg, igényesen kidolgozott pálya van, szép számmal akadnak extra autók is,

■ kocsi kecsesen, már-már erotikusan rásimul az aszfaltra, jóval 300 km/órás sebesség felett falja a kilométereket, a letekert ablakon kellemesen áramlik befelé a friss, sós szagú tengerparti levegő, hallom, amint a hullámok hangos robajlással

### Néhány cheat

Na, ezekkel aztán tényleg élvezet nyomulni. Próbáld ki például ■ turbózott buszt: iszonyatos tömege van, csak úgy tarolja a többi kocsit. A kódokat a menük képernyőjén gépeld be:

hollywood – bonus pálya filmes aktualitásokkal, nagyon állat!

pioneer – plusz erő a kocsiknak

bus – sárga iskolabusz

semi – kamion

armytruck – katonai teherautó

wvbug – bogárhátú

bmw – na vajon?

mercedes – találd ki...

miata – Mazda Miata

jeepyj – Jeep YJ

quattro – Audi Quattro

vanagon – VW kombi

landcruiser – Toyota Landcruiser





A játék egyébként egész könnyű, átlagos nehézségi szinten simán nyerhetsz akár tournamentet is, feltéve, ha majd' 100 százalékosan teljesíted a pályát és acélidegeid vannak. Elég egy rossz mozdulat, kisodródás, falnak csapódás, ne adj' isten, borulás, és máris ■ nyakadon vannak. Ha pedig egyszer beérnek, nehéz lesz megmaradnod köztük. Ez egyben tetszik is, hiszen nincs különösen nagy erőfőlény közted



és az ellenfelek között, így az ügyességre van bízva a helyezésed. Azt viszont ki nem állhatom, hogy – ismétlem, Simulator, s nem Arcade módban – az ellenfelek mesterséges (un)intelligenciája mindössze arra terjed ki, hogy összevissza cikáznak az úton, egymást hajkurásszák, és persze én iszom meg a levét. Most képzelj el: mész az úton, tök

egyenes, repesztesz hát ezerrel, mikor jön a kanyar, egy barom kivágódik ■ lökhárítód elé húsz centivel, mert neki az az ideális ív, és nincs tekintettel rád. A hangulat ellen nem lehet kifogás: ha csintalankodsz valakivel, nyomják ám a dudát keményen – ezt te is megteheted a H lenyomkodásával, igaz, semmi eredménye nincs egy kis gőz kiengedésén kívül! S ha lemaradsz ■ csetepaté után, viszonylag hamar utolérni az élbolyt, így négy kör alatt akár ötször is örjönghetsz az igazságtalan karambolok miatt. Szóval nem lenne rossz, ha nem lenne rossz. Legalábbis nem ezt vártam, mert ez tényleg csak akciójáték, s nem pedig autóverseny-szimulátor dögös kocsikkal. A kocsik videoklipjére meg nem vagyok különösebben kíváncsi, játszani akarok, s nem pedig négyszáz mega filmet nézni.

Amúgy játszatsz magányosan, de soros linken, modemen, hálózatban és osztott képernyőn is. Hét pálya van, ezek meglehetősen hosszúak és változatosak, ráadásul van még rejtett pálya is. Az autókínálat sem rossz: Ford GT90, Jaguar XJ220, Lotus GT1, Italdesign Calá, Lotus Esprit V8, Isdera 112i, McLaren F1 és Ferrari F50. A kocsik beállítása is változtatható, igaz, nem sokban: babrálhatod az első-hátsó spoilereket, a féket és a sebességváltót, de csak három állásuk van, úgyhogy inkább csak hatásfokozó bizgentyűk...

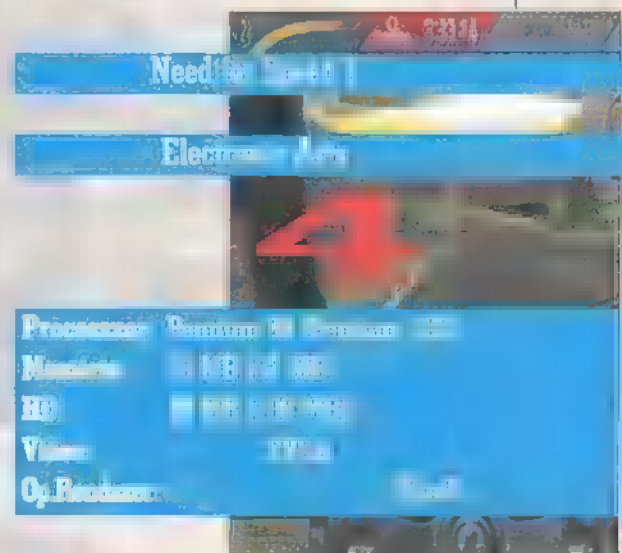
Meglepődtem, mikor Newlocal NT 4.0 alatt kétszer rákattintott a NFS2 ikonra, s az kapásból elindult! Lazán átváltott ■ saját felbontásába, egy szót sem kérdezett a DirectX hogylétéről,

indította a zenét, ráadásul ■ fentebb említett konfiguráción egész szépen futott. Persze azért a windowsos játéknak megvan ■ maga hátránya, ha az ember munkagépről indítja: a legnagyobb csata kellős közepén érkezett egy e-mail-em, nosza, át is váltott a maga taszkjára, imádtam... De hát ez persze nem a



NFS2 hibája...

Ja, igen, még valami! Hozzánk hasonlóan itt az ideje, hogy te is beszerezz egy jobbféle kormányt (csak semmi politika!), mert gombokkal játszani egészen pocsek élvezet. Indulásnál kipörögnek ■ kerekek, s csak úgy tudod adagolni



a gázt, ha nyomogatód az előre gombot, így viszont nem tudod maximálisan kihasználni a Ferrari néhány száz lóerejét, s ■ kanyarok is meglehetősen élesek...

Mr. Chaos  
(mrchaos@idg.hu)



de nyitni szeretne a szimulátor nevét. Ezzel kezdve mindenki tud, hogy a kis szimulátorok nemcsak a kezdőknek, hanem a profiknak is jók lehetnek. Így a szimulátorok nemcsak a kezdőknek, hanem a profiknak is jók lehetnek.

Az a program, a Real for...  
 A szimulátorok nemcsak a kezdőknek, hanem a profiknak is jók lehetnek. Így a szimulátorok nemcsak a kezdőknek, hanem a profiknak is jók lehetnek.

szimulátor, hogy...  
 a szimulátorok nemcsak a kezdőknek, hanem a profiknak is jók lehetnek.

Az a szimulátor, a Real for...  
 a szimulátorok nemcsak a kezdőknek, hanem a profiknak is jók lehetnek.

Az a szimulátor, a Real for...  
 a szimulátorok nemcsak a kezdőknek, hanem a profiknak is jók lehetnek.



Az a szimulátor, a Real for...  
 a szimulátorok nemcsak a kezdőknek, hanem a profiknak is jók lehetnek.

Az a szimulátor, a Real for...  
 a szimulátorok nemcsak a kezdőknek, hanem a profiknak is jók lehetnek.

Az a szimulátor, a Real for...  
 a szimulátorok nemcsak a kezdőknek, hanem a profiknak is jók lehetnek.





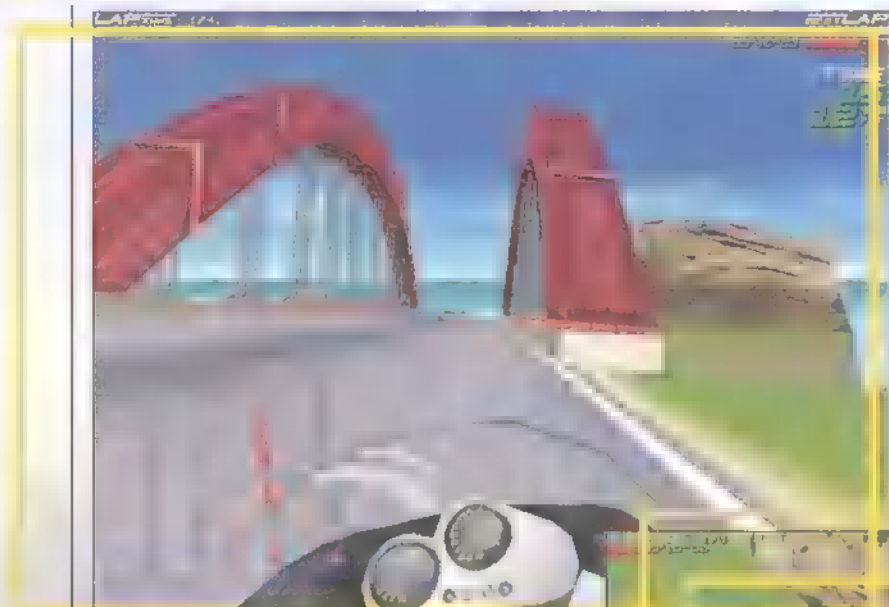


# Port Game

SZIMULÁTOR

leírás

# MOTO RACER



már érzed is a pályát. Az egészben ez volt a leginkább kiábrándító: az alapfelbontásban hiába választottam jobbnál jobb motorokat, futottam köröket, hogy

szerezd a pozíciódat. A játék egyébként kétféle motorozási stílusnak ad otthont: száguldozhatsz versenymotorral (avagy speed-motorral, kinek hogy tetszik), de van két krosszpálya is, az egyik ráadásul havasjeges talajú. Na ez is érdekes, bár nem rossz, csak inkább szokatlan. Ha bajnokságot választasz, mindkét – teljesen különböző – fajta stílusban jeleskedned kell. Összesen

négy pálya van, sokféle motor közül választhatsz, bár ezek egyike sem „szabványos” utcai- vagy versenymotor, hanem névtelenek, valamint csakis festésben és teljesítményben különböznek egymástól. A pályák egyébként szépek, látványosak, jök a zajok és zenék is.

Apropó, zajok. Hm, ez érdekes, azt tapasztaltam ugyanis, hogy hiába lassul a paripád kanyarban, a motor éppúgy bög, sőt sivítva gyorsuló hangot ad. Márpedig ne

*Azt kell hinnem, felül kell bírálnom az igényességemet. Egyszerűen nem képes a világ olyan szimulátort termelni, ami fennhøjázó, nagy-pofájú öméltóságomnak megfelelné. Itt van ez a Moto Racer, ugye. Szép, látványos, hangos, színes, szélesvásznú, de játszhatatlan egy Pentium 133-on.*



memorizáljam az ideális kanyar ívét, egyszerűen nem voltam képes elsőként befutni még az Easy fokozatban sem. Aztán rájöttem, hogy ha visszaveszem a felbontást, valahogy minden felgyorsul... Ettől függetlenül nem értem, miért kell mindig a legutolsó helyről startolnom (még akkor is, ha bajnokság első futamát megnyertem)?

Ha nincs egy jó kis botkormányod, felejtse el, hogy jót játszol majd vele. Logikusan működik ugyan, azaz amennyit nyomod a kurzort, annyira dönti be motort, s annyira is kanyarodik, de ezt billentyűzetről adagolni képtelenség. Vagy túlkormányozod és lelassulsz, vagy kisdoródsz – s elég egy apró hiba, négy kör alig lesz elegendő, hogy vissza-



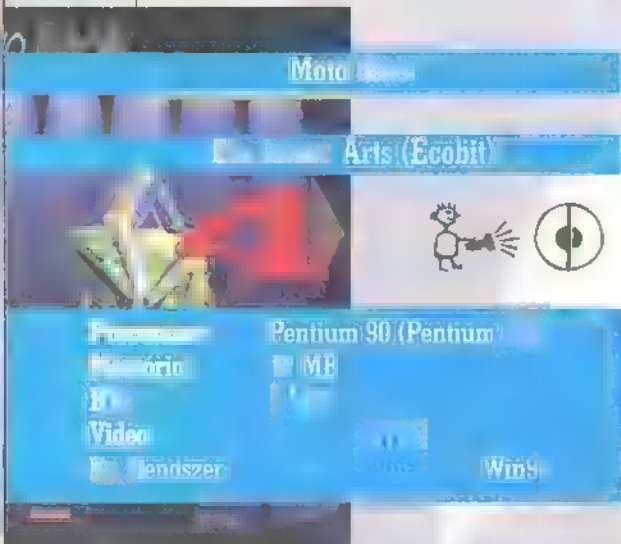
várja senki, hogy kanyarodás közben fél szemmel a képernyő jobb alsó sarkát figyeljem, hogy most érdemes még ráhúznom egy kicsit a kanyarra vagy már engedjek ki, mert lassulok... Egyébként a játék jobban tetszik, mint

a Need for Speed 2, mert látványosabb, kicsit talán életszerűbb, és különben is, benne vagyunk javában a motoros szezonban.

Mr. Chaos  
(mrchaos@idg.hu)



**Ja**, TRf talált egy cheatet: a játék elején, a neved helyére írd be, hogy „CDNALSI”, majd Enter, aztán saját neved, s így mind nyolc pályán játszhatasz!



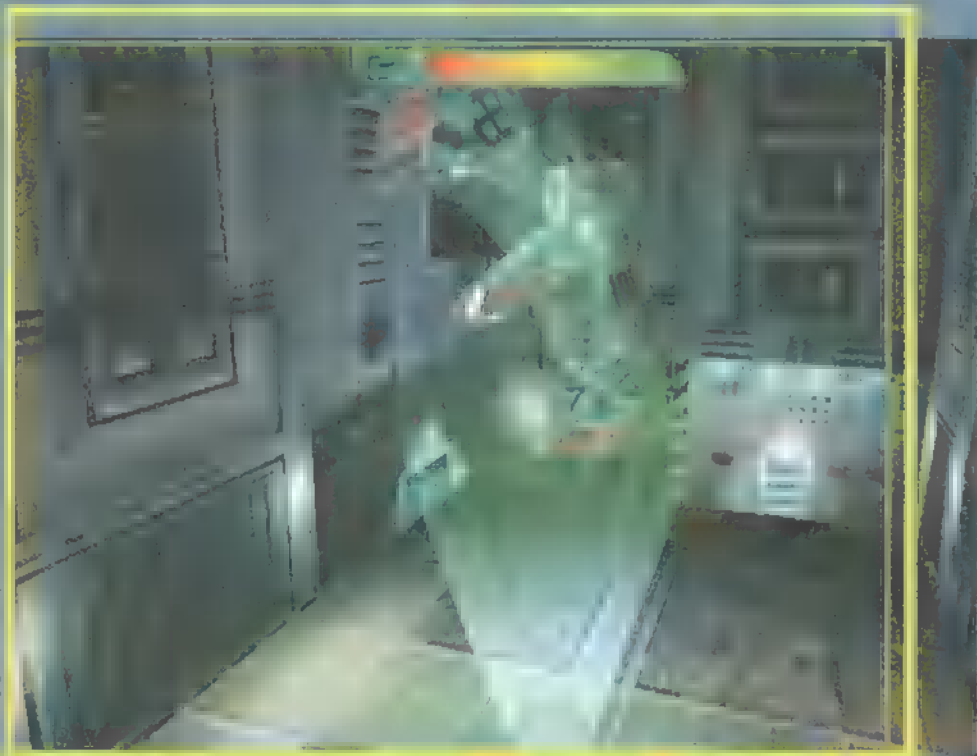


# Port Game

# EXTREME ASSAULT

Ha szeretnéd a frustriáló játékosok által szerezhető újult erővel megújítani az új generációkat, akkor meg kell adni nekik a Star Assault kiegészítőt. Ez ugyanis nem csak a játék, hanem a játékhoz szükséges kiegészítő is.

Ezt követően a játékban a Star Assault kiegészítővel lehet játszani. Ez a kiegészítő a játékban a Star Assault kiegészítővel lehet játszani.



Itt az a pont, ahol a Star Assault kiegészítővel lehet játszani. Ez a kiegészítő a játékban a Star Assault kiegészítővel lehet játszani.

A játékban a Star Assault kiegészítővel lehet játszani. Ez a kiegészítő a játékban a Star Assault kiegészítővel lehet játszani.

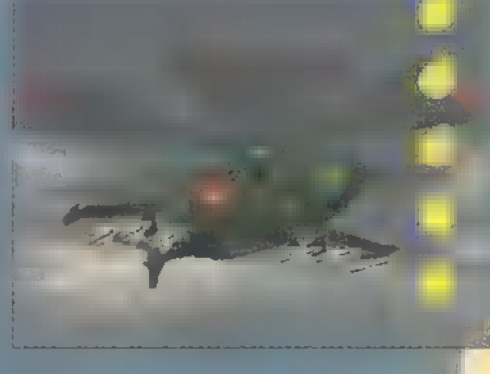
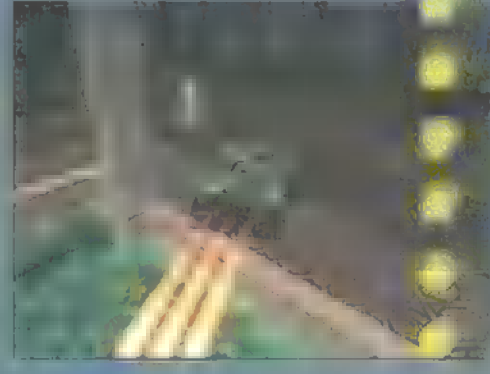
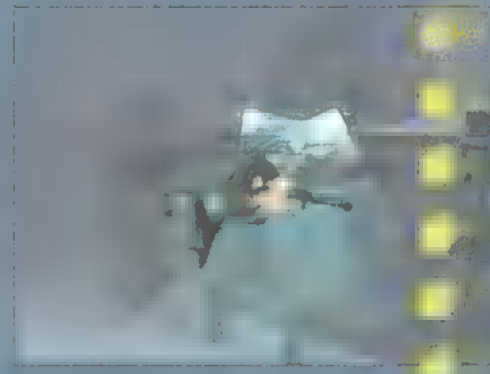
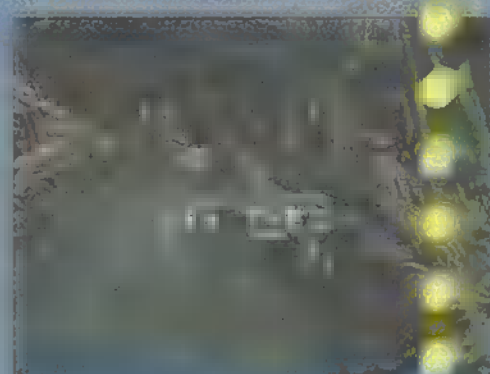


Ez a kiegészítő a játékban a Star Assault kiegészítővel lehet játszani. Ez a kiegészítő a játékban a Star Assault kiegészítővel lehet játszani.

A játékban a Star Assault kiegészítővel lehet játszani. Ez a kiegészítő a játékban a Star Assault kiegészítővel lehet játszani.

Ezt követően a játékban a Star Assault kiegészítővel lehet játszani. Ez a kiegészítő a játékban a Star Assault kiegészítővel lehet játszani.

Dr. F. B. [Magyarorszag, 1998]





Élénken él még emlékezetemben az első flipper, amit kifejezetten Win95-re írtak. Ha minden igaz, a Space Cadet nevet viselte, s a Microsoft Plus! részeként találkozhattam vele. Azóta nem sok változás történt, bár a Maxis próbálkozott egy Full Tilt nevű szerzeménnyel, de ez a progí nem igazán használta ki a képernyő adottságait, ami alatt azt értem, hogy a fél képernyőt elfoglalta a kijelző, a másik felét az adott pálya logója, s a fennmaradó részen játszhattunk. Nem... ez így nem játék...

Valószínű, hogy a Maxis fejlesztőinek fejében is ez a gondolat verhetett tanyát, aminek folyományaképp a napokban kiadták a Full Tilt második részét. Az új flipper – hagyományosan – három asztalt tartalmaz:

### Alien Daze

Az idegenekkel tele már a hócipóm, mindenholnan ők néznek vissza, csodálom, hogy Scully még nem lőtte fejbe ezért Muldert... Ez az asztal is nekik (mármint az idegeneknek) állít „emléket”. Kereskedhetünk, különböző, előzőleg megszerzett tárgyakat cserélhetünk el

a jupilények által felajánlott pont-halmazokra. Ezenfelül változatos küldetések sora vár ránk, kezdve a Bigfoot elfogásától, az emberek szállításán keresztül az űrhajó navigálásáig.

### Egy-két tipp:

- a küldetéseket elfogadni ■ bal felső csiga-rámpa második vonalába küldött golyóval tudjuk;
- az UFO szócska kirakásával aktivizálhatjuk az asztal közepén elhelyezkedő mágneset;
- az űrhajó oldalán lévő érintkezők után ■ középső hidat (bal felső karral) kell meglőni, hogy ■ tehén eltűnjön az UFO elől (multi-ball).

### Mad Scientist

„Teremtőmennyemnek tökéletes testre van szüksége. Gyere Igor a temetőbe...” Ilyen és ehhez hasonló érdekes kijelentéseket hallhatunk a Frankenstein történet ihlette asztalon, ha az „örült tudós” nevű pályát választjuk. A lényeg borzasztó egyszerű, a Teremtőményt (köztudott, hogy Frankenstein az orvos neve volt, nem ■ szörnyé – ennyit a sajátotermékek nevelő és ismeretterjesztő voltáról) kell valahogy összeraknunk és életre lehelniünk. Miután ez a kedvenc pályám, jobban elmerültem benne:

- ■ test hat részből áll, a jobb szélső híd és ■ gombok melletti csapda meglövésével tehetünk szert rá;
- agyat háromféle módon szerezhethetünk (a két híd, s az előbb említett csapda), az intelligenciát növelhetjük az eredendően választott hely újbóli meglátogatásával;
- az életelixír négy összetevőből áll, ezek összeszedése után a hidak mögötti területre kell lőni a golyóbist.

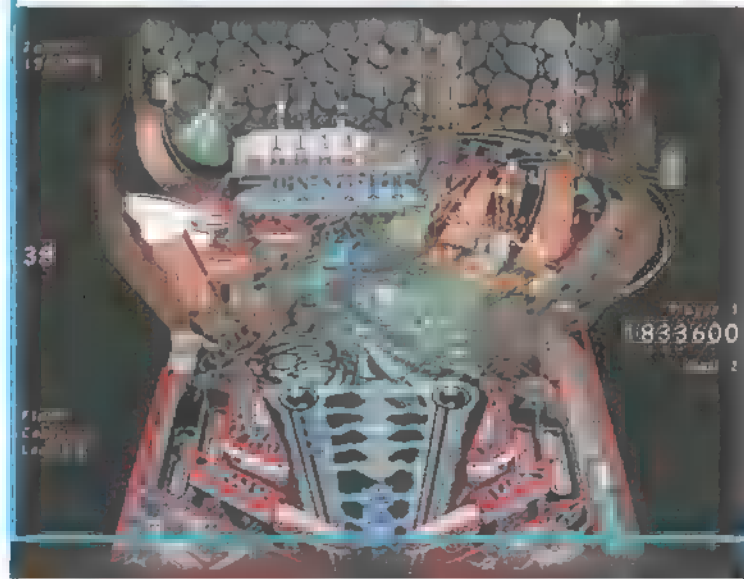
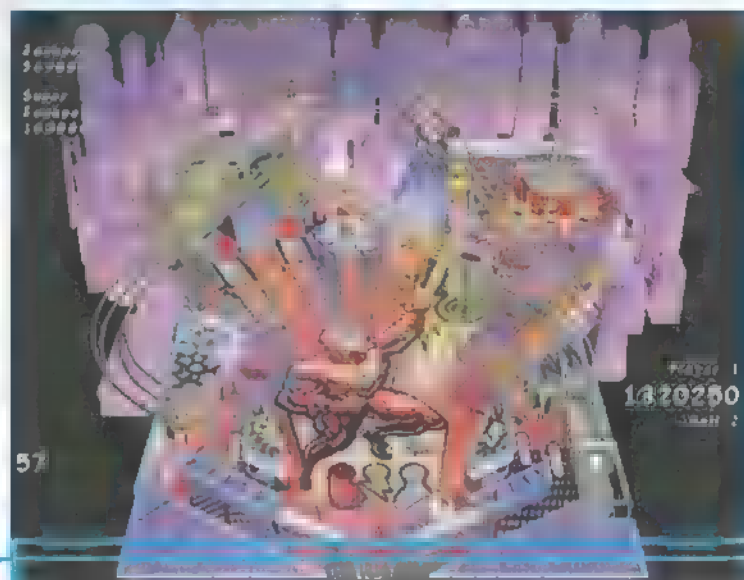
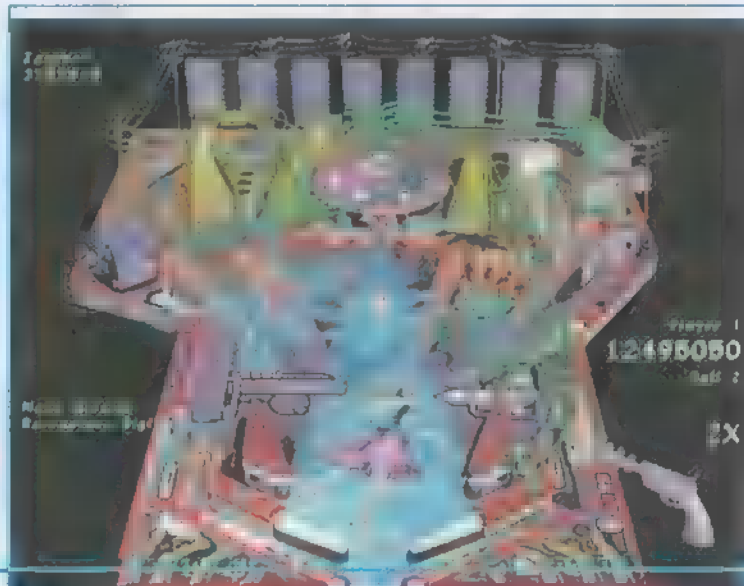
### Captain Hero

Régen volt már egy hős, aki példaképünk lehetne, s sajnos ez sem olyan, habár gonoszabbnál gonoszabb és agyfúrtabbnál agyfúrtabb ellenfeleket kell legyőznünk, mégsem lehet rá számítani... hiába, kevés az a három golyó, amink van... A „Batt-

le” csapdát meglőve először a Quake nevű gonoszt kell kilőnünk, majd a Mad Scientist-et követi Mystic, aztán a Slime Man. Ezeket mind másképp kell elintézni, teljesen egyértelműen adja magát a játék. A három tábla közül talán ez utóbbi a legszegényesebb, de ne legyünk maximalisták...

A zene jó, akár az audiotrackeket, akár a midizenét választjuk. Külön érdekessége a proginak, hogy Win3.1-re és Win95-re külön lett megírva. A grafikáról csak annyit, hogy igazodik windowsunk maximális felbontásához, s mindezt teljes képernyőn. Korhatár nélkül ajánlott...

Jon





# Port Game

SZIMULÁTOR

előzetes

# PINBALL POWER PACK

Szerintem nagyon könnyű megenni egy flippert. Pláne akkor, ha csak egy „asztal” rendelkezünk. Szerencsére azonban a flipperjáték-fejlesztő cégek általában négyesével adják ki a táblákat, de van olyan eset is, amikor a vásárló nyakába zúdítanak egy rakás aszalt... A 21st Century mindig jó hírnévnek örvendett az elektronikus flippervilágban (csak az a Pinball World ne lett volna...), gondoljunk csak a Pinball Dream-re.

Emlékszem, még a középsuliban játszottam vele, tartalmat adva ezáltal ■ számítástechnika órának. Pár hónapra rá jelent meg a Pinball Fantasies, az Amiga tulajdonosok nagy öröme. Azt hiszem, ez volt az első flipper, aminek állítható volt ■ felbontása, igaz csak valami 360\*240, de akkor is állítható volt, kihozva jó öreg félmegás Trident kártyám minden „tudását”. Szinte mindenki ■ Partyland pályával játszott, ■ egymással megosztva az apró kis titkokat (kilövésnél ■ Cyclones rámpa gyújtja ki az R betűt...), lassan mindnyájan kirakhattuk a PARTY feliratot, s küzdhattünk a Jackpotért. Nem sokkal rá a cég kirukkolt a Pinball Dreams 2-re keresztelt progival, s bár szorosán követte elődjét, nem ért el akkora sikert. Tény és való, hogy a Stall Turn (a repülő) pálya kimondottan jól sikerült. Ezt követte a Pinball World nevű sorscsapás, ami esetleg jól is elsülhetett volna, de számomra örök mementó marad az emberi gyarlóságot tekintve. Az is lehet, hogy végül is fantasztikus stuff, akkor viszont én nem értem, biztosan angolban jön ki jól... A 21st fejlesztői okultak, s piacra dobták ■ Pinball Mania-t, ami szerintem mérföldkő volt a flipperok világában, hisz még a 3D-s

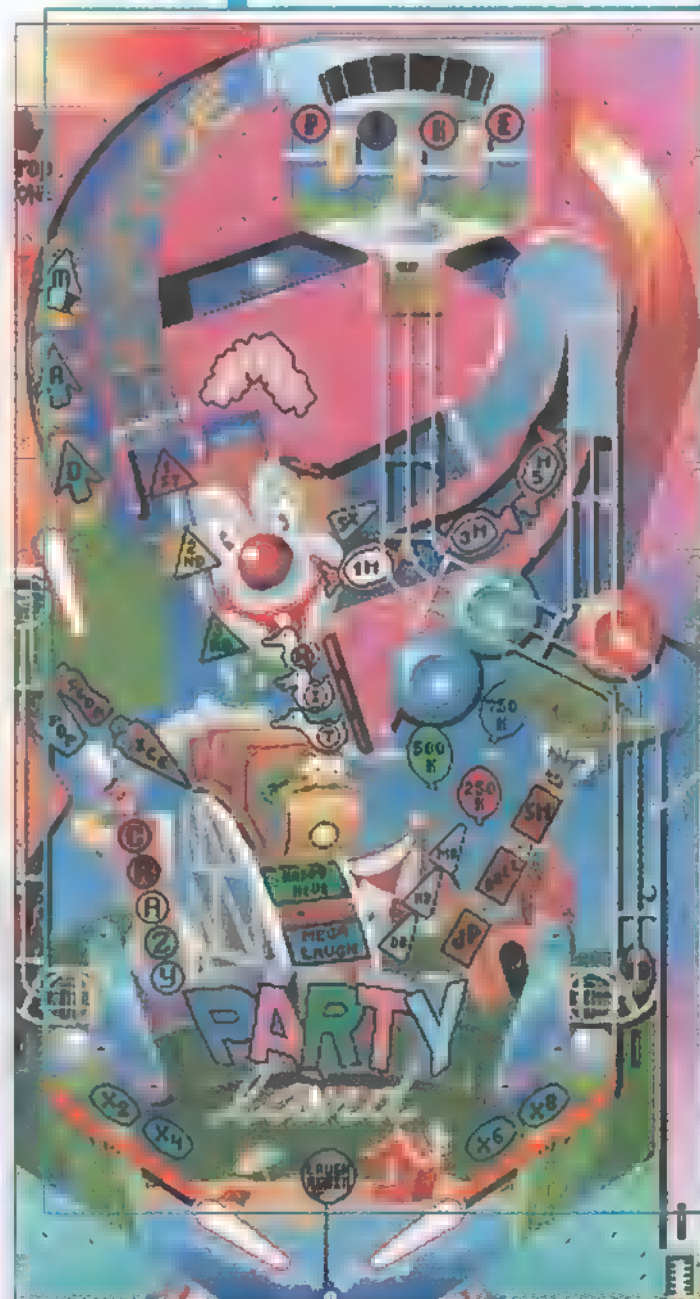
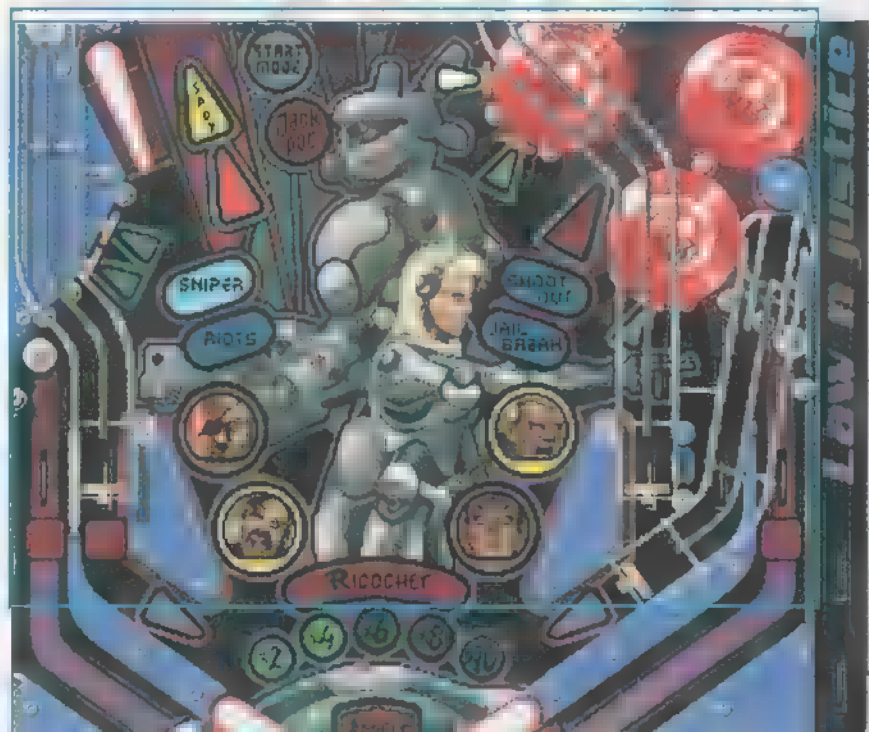
verzióját is kiadták 3D Pinball VCR néven. Rengeteget játszottam a Jackpot táblával, óriási ötlet volt telle tenni az akciót különböző kis mellékjátékokkal, mint például a rulett vagy a „kisebb-nagyobb” kártyajáték. Azt hittem, ennél hangulatosabb flippert már nem lehet készíteni (ekkor adta ki ■ Virgin a Tilt-et...), amikor végre megjelent ■ várva várt Pinball Illusions. Rögtön kitűnt azzal, hogy maximálisan 800\*600-as felbontásban képes futni, s Multiball esetén akár hat golyót hajkurászhatunk a négy asztal bármelyikén. A legjobban a Babewatch pálya tetszett, benne a számos aljátékkal és zeneválasztással. Egy pár hónappal rá, a 21st Century megjelentette ■ Pinball Construction Kit-et, aminek segítségével saját asztalokat tervezhettünk. S ez volt az a momentum, mikor elkezdtek átterni a Windows-os környezetre. Meg sem álltak, amíg el nem készítették az óriási reklámhadjáratral körített Slam Tilt-et, ami már csak Win95-ös kezelőfelületen volt hajlandó elindulni. A 21st Century mindig híres volt arról, hogy játékaik nem igényeltek mindenféle erőgépet, hanem megelégedtek az általános konfigurációkkal, 486-os és 4 mega ram. A Slam Tilt megtörte a jeget, hisz minimum Pentium kellett hozzá és 16 mega ram. Remélem a fejlődés nem lesz ily mértékű, s visszatérnek a földi halandók többsége által birtokolt alacsonyabb konfigurációkhoz. Persze minden cég időnként kiad egy-egy összeállítást. Így volt ez a Pinball Dreams Delux esetében is, ami ■ Dreams 1-2 pályáit

tartalmazta részletes flipper történeti leírással és hangulatos 3D-s körítéssel. Jogosan merül fel a kérdés, mi a fenének írtam mindezt? 1997. április 25-én jelent meg a 21st Century legfrissebb összeállítása, mely a Pinball Power Pack nevet viseli. A cikkben említett flipperok egy részét adták ki egy CD-n. S melyek ezek? Pinball Dreams, Pinball Dreams 2, Pinball Fantasies, Pinball Mania, és a Pinball Illusions. Akárhogy számolom, ez összesen 20 asztal, tehát van miből válogatni. Itt az ideje feleleveníteni ■ régi szép időköt...

Jon



A CD-re készítettünk egy nagyobb pinball válogatást, nézd meg!









# 力中14 見上中見



...amely ...

A ...  
...nem az ostoba ...  
...nem az ostoba ...



A ...  
...a ...  
...a ...

...  
...a ...  
...a ...

...  
...a ...  
...a ...

- A** nindzsa nem ismeri a félelmet, mert ismeri a cheat-kódokat (amelyeket szövegként gépel be a „T” lenyomása után)!
- |             |                              |
|-------------|------------------------------|
| SWCHAN      | God-mód                      |
| SWGIMME     | minden tárgy és fegyver      |
| SWGREED     | minden család bekapcsolva    |
| SWGHOST     | átjárás a falakon            |
| SWTREKxy    | ugrás a x epizód y pályájára |
| SWLOC       | a frame rate kijelzése       |
| SWRES       | felbontásváltás              |
| SWTRES      | a pálya újratekésztése       |
| SWTRIX      | nyuszirakéta                 |
| WINPACHINKO | nyerés automatákon           |
| SWMAP       | teljes térkép                |
| SWBANZAI    | végtelen bankszámla          |
| QUIT        | kilép a játékból             |

...  
...a ...  
...a ...



...  
...a ...  
...a ...

Nyitólépés és ...



# Port Game

# MAGIC The Gathering®

Hirtelen többen is "rákaptak" a kártyajátékokra, az egész világ „medzsikezik”, így az Acclaim sem akart kimaradni a buliból. A végleges verzió is megjelent nemrég eme kártyavariánsból, s ennek apropóján térünk vissza rá. Igyekeztek az általunk tesztelt beta verzió hibáin javítani, ez nagyrésztben sikerült is...

A játék kiváló lehetőséget nyújt ahhoz, hogy „gyorsan és játékosan” kapcsolódj be a „medzsik” örületbe. Bár a játék a Magic elvére épül, nemcsak az: ha nem vagy „magic-fertőzött”, ne ijedj meg, mert egészen kellemes stratégia-kalandjátékot játszhatasz végig.

Ajánlott megtanulni a néhány kulcsfontosságú billentyűt, mert a gyorsaság sokat számít. Kissé bonyolult és néha nehézkes a manakezelés is (vigyázz, csak akkor hívj egy varázslatot, ha elég manád van, mert utána már nem helyesbíthetsz, és véged. Legalábbis nekem még nem sikerült ilyen helyzetből kijutnom). Ugyanakkor, ha több manapontod van, mint amennyi kell, a maradékot később is felhasználhatod.

Erőteljes támogatást kapott a termék a cég website-járól, bár akár egy játszható demót is készíthettek volna ([www.acclaimnation.com/anation/twitch/interactive/magic/index.html](http://www.acclaimnation.com/anation/twitch/interactive/magic/index.html)). Nem véletlen, hogy kiírtam ■ teljes címet, mert eléggé "érdekesen" lehet navigálni a site-on. Magáról a játékkörnyezetről és ■ kártyákról elég részletes bemutatkozó anyag található, és két teljes „tanulópaklit” is felraktak (akárcsak mi ■ CD-re). Kiindulásnak nem rossz, és ezeket a paklikat variálhatod is később. Nem árt tisztában lenni az ellenséges varázslókarakterekkel, a jó felderítés sokat ér. Ha a Character Bios-ba kukkantasz, itt megtalálhatod gyenge pontjaikat. Részletes tájékoztatót is ol-



vashatunk ■ játékról magáról, sőt, az eredeti kártyajáték kiötlői is elérhetőek innen. A kíváncsibbak Corondor teljes térképét is meglelik – talán így könnyebb lesz elindulni a meglehetősen rögzös és kanyargós ámbátor izgalmas úton. Ha valahol nagyon elakadtál, a F.A.Q. segíthet rajtad, szerencsés esetben.

Az első patch is letölthető (szintén megtalálod a CD-nken), amely tovább javít a szépséghibákon. A játék alapötlete ragyogó, hiszen a Magic izgalmas környezetét és nem túl bonyolult szabályait keresztezte a real-time stratégiával – ígéretes kezdet a kiteljesedéshez. A biztató jelekből ítélve remélem, hogy lesz folytatása ■ játéknak, és ■ második részben legalább akkora lesz a

fejlődés, mint ■ béta-verzió és ■ végleges között. Egye penész, még a stratégiába is beleegyeznék, ha hasonlóan szép grafikával készülne el, mint ez az első rész.

Trau

**NANA, HOGY HÁLÓZÁTDAN AKARSZ X-WING VS TIE FIGHTERT JÁTSZANI!**

VÁGD KI A KUPONT, ÍRD RÁ A NEVED:

ÉS A CÍMED:

MAJD ROHANJ EL VELE A **SIMSTIM JÁTÉKKLUBBA**  
(**VIKER, IRÁNYA V. 5. TEL: 137 1160**)

HA MEGYEL BENNE VAGY AZ ELSŐ 100-BAN, AKIK INGYEN JÁTSZHATNAK EGY ÓRÁT HÁLÓZÁSUNK DARMELYIK JÁTÉKJAIN!

## PC BŐVÍTÉS

Modem, CD-ROM, Multimédia, Internet csatlakozás stb. 1 év garanciával

☎: 230-8221

H-P: 10-16 óráig

HÁZHOZ MEGYÜNK



## A DUALCOMP 97 KFT.

várja meglévő és új vásárlóit  
kispesti PC CD-ROM SHOP-jába!

Címünk: Bp., XIX. Eötvös u. 3.  
(A Kossuth térnél az üzletközpontban)

Örökös tagsági váltható 3000  
forintért (ÁFÁ-s ár), mely birtoká-  
ban Ön is kipróbálhatja a kivá-  
lasztott CD-t már 7 %-ától.

A legújabb játékok és oktatóprog-  
ramok óriási választékával várjuk  
kedves vendégeinket!

**TEL.: 281-1943**

**Nyitvatartás:**

H-P: 13-19h

Kedd: 14-19h

Szombat: 10-14h



További információért hívja  
az 1570-937-es számot!

**SPIELER KFT.**  
COMPUTER

1083. Bp., Illés u. 40.  
Tel/Fax: 334-3715, 210-9106  
e-mail: spieler@mail.euroweb.hu  
1095. Bp., Ferenc krt. 93.  
Tel: 216-4175

**Kérjen árajánlatot  
PC-konfigurációra  
e-mailen vagy  
faxon!**

**Pentium Pro 200MHz-ig  
PC-k kívánsága szerinti  
összeállításban, két év  
garanciával!**

PCI MPEG HW-es lejátszás-  
gyorsító kártya 5.900 Ft

PCI VGA+VIDEO+TV Tuner  
+TELETEXT egyben 41.800 Ft

2MB, SVGA felbontás 1280x1024/75Hz,  
video felbontás 1024x768, digitalizálás AVI  
formátumban max. 30 fps, OAK Spitfire graph.  
IC, S-Video AV-Video 75 Ohm RF bemenet,  
légi és kábelsatoma vételére egyaránt alkal-  
mas PAL/NTSC/SECAM, MPEG lejátszás, belső  
3D-sound hangereő-hangszín szabályzás,  
Win95 és NT driver, magyaryelvű leírással is!

14" LR/NI Dig. control, Target moni-  
tor 2 év cseregaranciával 33.900 Ft

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.

**AZ ILLÉS UTCÁBAN KITŰNŐ PARKOLÁSI LEHETŐSÉG.**

**Ready**  
COMPUTERS KFT

Bp. V. ker. Vadasz utca 36.  
H-P: 9.30-18.00 Szol: 9.00-13.00  
Tel: 131-0516, Fax: 111-8671  
http://www.inext.hu/ready

**KOMPLETT  
KONFIGURÁCIÓK**

**READY STATION 93.500 Ft**

AMD 5X86-133, 4MB RAM,  
630 MB HDD, COLOR SVGA LR ■  
MONITOR, 1MB VGA

**READY OPTIMAL 107.500 Ft**

AMD 5k86-100, 8 MB RAM,  
1.3 GB HDD, COLOR SVGA LR ■  
MONITOR, 1MB VGA

**PROFESSIONAL 130.500 Ft**

PENTIUM-133, 16MB RAM,  
1.3 GB HDD, COLOR SVGA LR NI  
MONITOR 1MB VGA

Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk.

**Alkatrészek  
választéka**

Sound Blaster AWE 64 33.600 Ft

8x/12x Panasonic CD ROM

16.200 Ft / 16.800 Ft

Targa 14" dig. LR NI monitor

29.900 Ft

iomega Zip drive paralell / SCSI

28.400 Ft / 31.400 Ft

HP / Epson / Canon nyomtatók

Árlistánkat faxbankból is lekértheted:

180-86-11 / 1310

Áraink az ÁFÁ-t ■■ tartalmazták!

MULTIMÉDIA

SZÓRAKOZÁS

50%-OS KEDVEZMÉNY A

**WIZARD'S**

EUROPARK-BAN!

BOWLING

VIRTUAL REALITY

AUTÓ- ÉS

MOTORSZIMULÁTOROK

ÉTELBÁR

**EZ A KUPON 2 TOKENT ÉRT**

**1997. JÚNIUS 30-IG,**

**HA 4-ET VÁSÁROLSZ**

**A WIZARD'S EUROPARKBAN!**

**PC CD-ROM KLUB**

**DUKE NUKEM 3D**

**BAJNOKSÁG**

A fődj egy Redneck Rampage CD!

Pontos információt a klubban kapsz

TOVÁBB TARTANAK AKCIÓINK!

Ha szeretnél pénzt megtakarítani, keresd  
meg a jelszót a szövegben!

Udékre rövid határidővel  
csomagküldést vállalunk

**KÉRD NYERENES TÁJÉKOZTATÓINKAT!**

**AZ ERZSEBETI CSILIBEN**

1208 BUDAPEST, ILLÉS U. 53. TEL: 284-1971, 283-0230/36







# Port Game

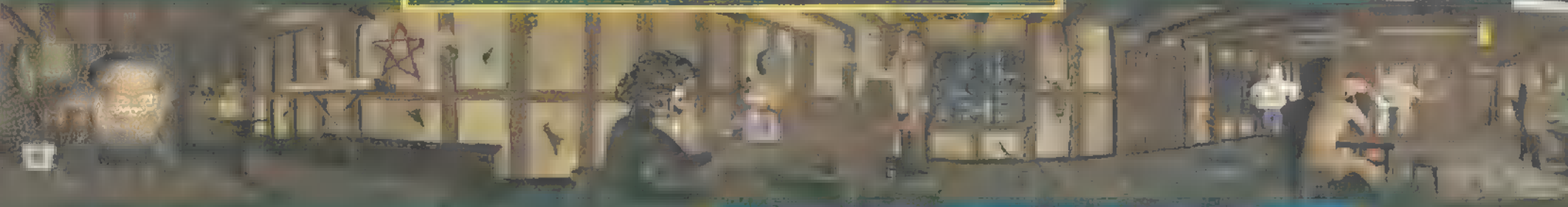
# THE QUIVERING

Megnyitni a játékot jóval lehet előnyös, mint az a tény, hogy a játék rendkívül egyszerű és könnyű játszani, ami nem mindig az az előny, amelyet a játékosok szeretnek. A játék azonban az elméleti és gyakorlati közötti különbséget mutatja meg, és a játékot az elméleti és gyakorlati közötti különbséget mutatja meg, és a játékot az elméleti és gyakorlati közötti különbséget mutatja meg.

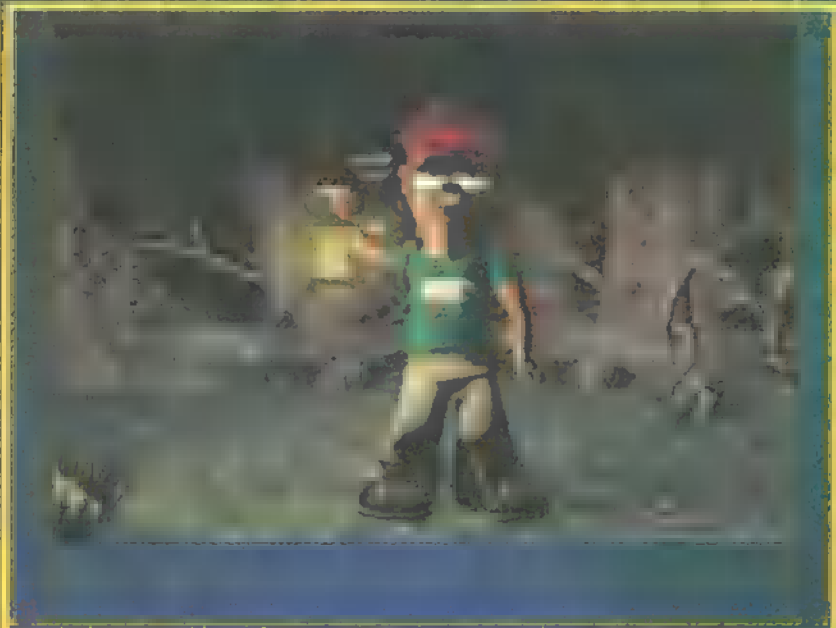
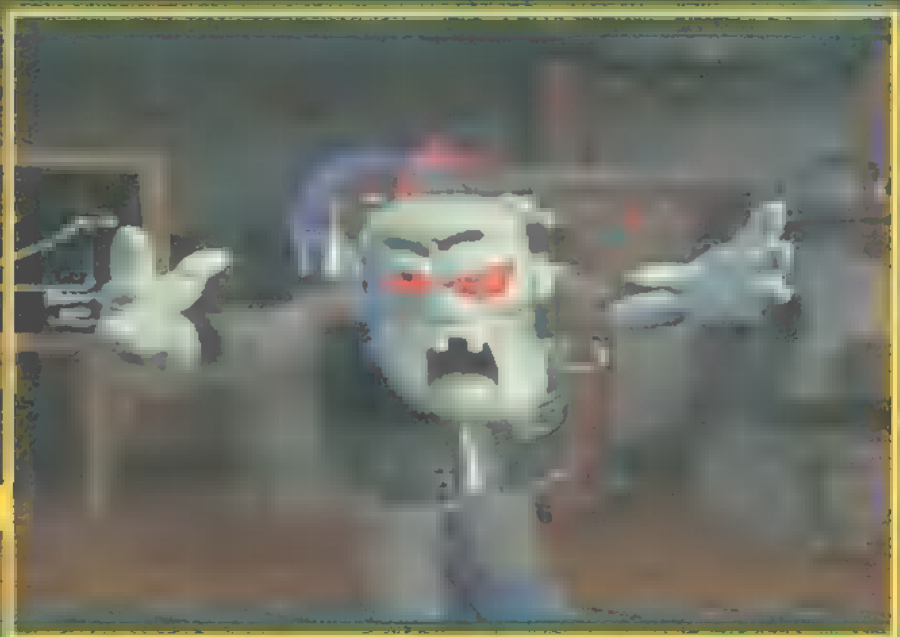
Én az a véleményem, hogy a játékot az elméleti és gyakorlati közötti különbséget mutatja meg, és a játékot az elméleti és gyakorlati közötti különbséget mutatja meg, és a játékot az elméleti és gyakorlati közötti különbséget mutatja meg.



Amikor a játékot az elméleti és gyakorlati közötti különbséget mutatja meg, és a játékot az elméleti és gyakorlati közötti különbséget mutatja meg, és a játékot az elméleti és gyakorlati közötti különbséget mutatja meg.



A játékot az elméleti és gyakorlati közötti különbséget mutatja meg, és a játékot az elméleti és gyakorlati közötti különbséget mutatja meg, és a játékot az elméleti és gyakorlati közötti különbséget mutatja meg.



A játékot az elméleti és gyakorlati közötti különbséget mutatja meg, és a játékot az elméleti és gyakorlati közötti különbséget mutatja meg, és a játékot az elméleti és gyakorlati közötti különbséget mutatja meg.

A játékot az elméleti és gyakorlati közötti különbséget mutatja meg, és a játékot az elméleti és gyakorlati közötti különbséget mutatja meg, és a játékot az elméleti és gyakorlati közötti különbséget mutatja meg.



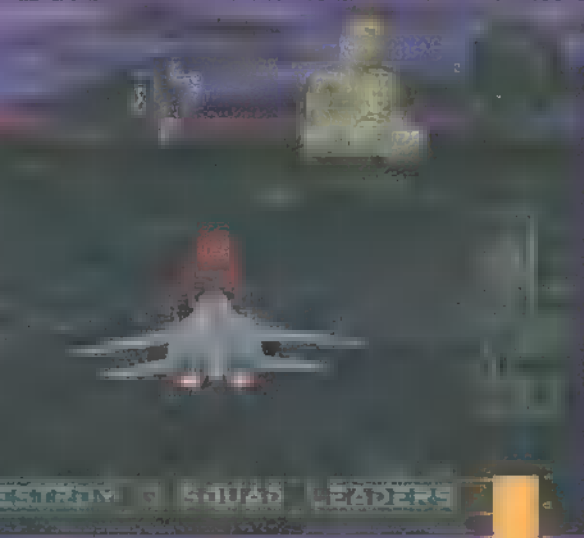
# Port Game

ALCZSI

PORT

# INDEPENDEND

A Fox Interactive nem csak a játékokat, hanem a világ legnagyobb szórakoztató vállalatát is megpróbálja átvenni. A cég a Fox TV-t és a Fox News-t is megvásárolta, és most itt a következő lépés, az Entertainment Weekly. Ha ez sikerül, az a világ a hasonló nagy játékos vállalatok, amelyek nem csak a szórakoztató iparban, hanem a média világában is ki nem maradhatatlan szerepet játszanak.



Amikor a Fox a múlt évben, hogy bebiztosítsa a nagy politikai befolyást, hogy az nem csak a világ egyik legnagyobb szórakoztató vállalatja, hanem a világ egyik legnagyobb média vállalatja is legyen. Ez az új lépés az Entertainment Weekly megvásárlása. A cég már az Entertainment Weekly-t is megvásárolta, és most itt a következő lépés, az Entertainment Weekly.

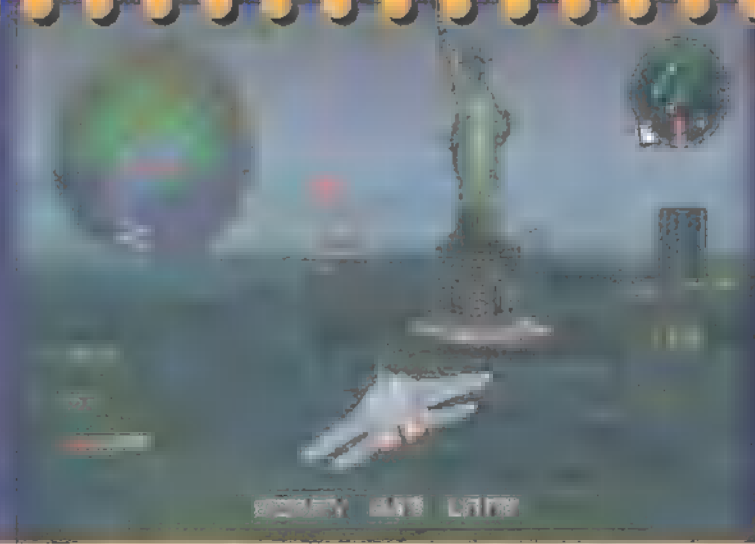
Amikor a Fox a múlt évben, hogy bebiztosítsa a nagy politikai befolyást, hogy az nem csak a világ egyik legnagyobb szórakoztató vállalatja, hanem a világ egyik legnagyobb média vállalatja is legyen. Ez az új lépés az Entertainment Weekly megvásárlása. A cég már az Entertainment Weekly-t is megvásárolta, és most itt a következő lépés, az Entertainment Weekly.



Az Entertainment Weekly a világ egyik legnagyobb szórakoztató vállalatja, amelynek a fő célja, hogy megvásárolja az új Fox TV-t és a Fox News-t is megvásárolja. A cég már az Entertainment Weekly-t is megvásárolta, és most itt a következő lépés, az Entertainment Weekly.



# SCIENCE DAY



Egyedül meg, van két kiadásos kiadás, mint ahogy azt a filmben látszik. De, a két kiadásos kiadás. Egy másik kiadásos kiadás. A két kiadásos kiadás. A két kiadásos kiadás.

Ez megfogalmazás meg sok kiadásos kiadás. A két kiadásos kiadás. A két kiadásos kiadás. A két kiadásos kiadás.

... az utolsó kiadásos kiadás, a kékek a kékek a kékek. A kékek a kékek a kékek. A kékek a kékek a kékek.

... a kékek a kékek a kékek. A kékek a kékek a kékek. A kékek a kékek a kékek.

1114 Budapest, Eszék u. 2. Telefon: 361-3361, 06-20-243-517  
Nytvatartás: Hétfő-Péntek 13:00-18:30, Szombat 10:00-13:00

1144 Budapest, Ond vezér útja 25. Telefon: 06-30-526-524

## Jó programok, jó áron!

Egy kis izelítő szuper kínálatunkból:

Archimed. Dyn.+Settlers 2	9.950	Mortal Kombot 3	4.950
Broken Sword	7.950	Need For Speed 2	12.950
Champ. Manager 96/97	5.950	NHL Hockey 96	3.950
Comanche 3	HÍVJ	Outlaws	11.950
Cyberia 2	4.950	Quake Mission Pack 1	6.950
Dark Forces	4.950	Quake Mission Pack 2	5.950
Diablo	11.950	Red Alert	11.950
Doom (Ultimate)	4.950	Red Alert Counterstrike	4.950
Duke Nukem 3D Atomic	7.950	TIE Fighter Collector	4.950
FIFA Soccer 96	3.950	TIT	3.950
Flight Unlimited	4.950	Wing Commander 3	4.950
Imperium Galactica	11.950	Xtreme Velocity	12.950
Interstate 76	11.950	(EF 2000, ATF, AH-64D Longbow)	
MegaSixPak	5.950	X-Wing vs TIE Fighter	12.950



Valamint hibátlan használt CD-k kedvező áron!  
Vidékieknek postai csomagküldés extra gyorsasággal!

Látogass meg a PC-s játékosok Internetes mekkájában, ahol természetesen saját serveren friss hírek, letölthető demók, frissítések még számtalan hasznos dolog vár!

DataNet [www.vegaonline.com](http://www.vegaonline.com) PENTACOMP

... a kékek a kékek a kékek. A kékek a kékek a kékek. A kékek a kékek a kékek.

Mint ahogy azt már minden... a kékek a kékek a kékek. A kékek a kékek a kékek. A kékek a kékek a kékek.

A kékek a kékek a kékek. A kékek a kékek a kékek. A kékek a kékek a kékek.

1114 Budapest, Eszék u. 2. Telefon: 361-3361, 06-20-243-517  
Nytvatartás: Hétfő-Péntek 13:00-18:30, Szombat 10:00-13:00

1144 Budapest, Ond vezér útja 25. Telefon: 06-30-526-524

... a kékek a kékek a kékek. A kékek a kékek a kékek. A kékek a kékek a kékek.

Ez a képek a kékek a kékek. A kékek a kékek a kékek. A kékek a kékek a kékek.



# X

# MUSIC



**T**örténelmi fordulat következett be: az X music az ország legnagyobb zenei börzéjévé lépett elő. Ebben a hónapban 39(!) új zenei CD-vel ismerkedhetsz meg ■ újságban, illetve a mellékletben. Az utóbbi is ünnepi kiadással jelentkezik: találhatsz rajta egy Vágtázó Halottkémek és egy Jam Station interjút, továbbá egy koncerttudósítást ■ Pro-Pain főszereplésével megrendezett Hard ■ Fesztiválról. A rave-tól a thrash-ig, ■ reggae-től ■ drum'n'bass-ig bármely stílus szerelmese számára van ajánlatunk, mire érdemes gyűjteni ebben a hónapban.

**Hat mélyen** - ezt ■ „bulis” címet adta új albumának ■ Southern Special, azaz ■ Sutterek (ezt könnyebb kimondani). A hajdani AC/DC-mánia helyére White Zombie örület érkezett, sampler-hegyekkel, kevés Tankcsapdával és sok Black-Outtal fűszerezve.

**Ganksta Zolee** és elvadult cimborái - a **Kartel** - újabb csapást mértek ■ vaskalapos közizlésre. A zene, az cool: Pierrot-féle igényes, nem amcsimajmoló rap. A **Jégre teszlek** szövegei azonban finoman szólva „szókimondóan” és alapos részletességgel taglalják ■ banda által preferált, lecsupaszított szexualitás technikai részleteit. (Már látom is magam előtt, amint a feministák csapatokba verődve vadásznak Zolee-ra.)

A rave zene védőszárnyai alatt immár felnőtt növésű **Blümchen** új albumának előhírnöke a háromféle mixet (rádió, hosszított, drum'n'bass) tartalmazó maxi. A dal egyébként Nena egyik legnagyobb sikerének, a **Nur träumt**-nak ■ pofozógépesítése. Jóval vadizsibb, mint ■ eredeti!

A sokak által epekedve várt új **Scooter** is készülődik - a maxi már befutott. A muzikális egysíkúsággal éppen nem vádolható trió skót dudák helyett ezúttal szénne torzított

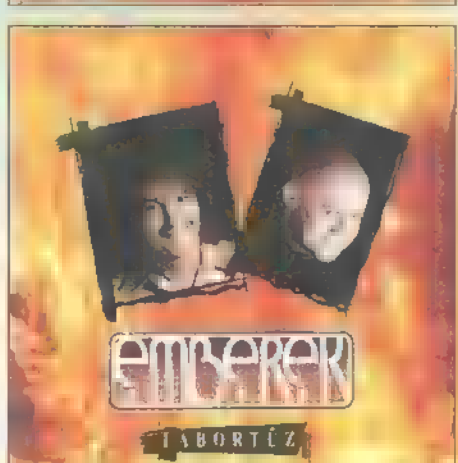
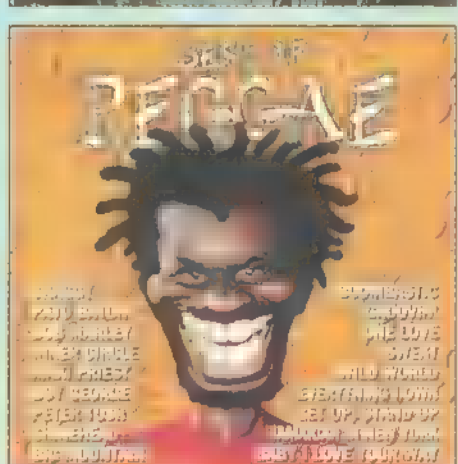
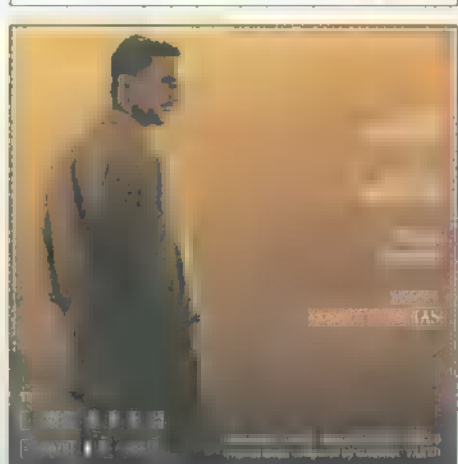
gitárokat (**Fire**) és gimnáziumi madrigalkórust (Choir Dance) vonultat fel. Lehet, a nagylemezen Bach kantátákat hallhatunk majd death metalba ágyazva?

Azt hiszem, ma már nem azt lehet totális megalkuvásmentességként aposztrofálni, ha egy banda egy albumnyi zajzenét mer elkövetni. Durvább, ha valaki '97-ben egy klasszikus speed metal albummal rukkol elő. Igen, **Axel Rudi Pell** **Magia**-jén klasszikus ihletésű, virgás gitárszólók, ultra sebességű dobovágások és a stílus legszebb hagyományait ápoló balladák hallhatók. A mikrofont Jeff Scott Soto (ex-Rainbow, Ex-Malmsteen) markolja.

**Bálnák, ki a partra** - adja ■ az ukázt ■ **Rispál Sa Borz** (ezúttal így!) legénysége. ■ anyag nem okoz ■ rajongóknak csalódást vagy meglepetést. A zenei koncepció nem tér le ■ megkezdett útról. Lovasi (szür)realista szövegei továbbra is briliánsak és mellbevágóak: ■ rock-költészet Olümposzán rendíthetetlenül király ■ főszer.

Egy biztos: ha bármely melldőngető metal-szakértő haverodnak beteszed ■ **Demonic** című CD-t, ki nem süti róla, hogy ez bizony az új **Testament**. A Bay Area thrash hajdani legendás csapata a sorozatos tagcserék és ■ hosszú hallgatás után soha nem tapasztalt súlyosságú anyagot hozott össze. Pincébe hangolt gitárok, húzós, középtempós riffek, death metalos ének. Hát igen, van, hogy ■ „öregnek” kell felzárkózniuk.

A **Fresh** története a következő: egy házibulin „véletlenül” összefutott három csinibébi, ■ azonkívül, hogy „véletlenül” atom hangja volt mindannyiuknak, ■ házigazda is - mit tesz Isten? - ■ producer volt. Na, ennyit ■ hivatalos verzióról. ■ **Ilyen ma egy lány** című maxi sikergyánus produkció: modern diszkómuzsika, happy







dumák, dögös csajok. Ráadásul itt a nyár!

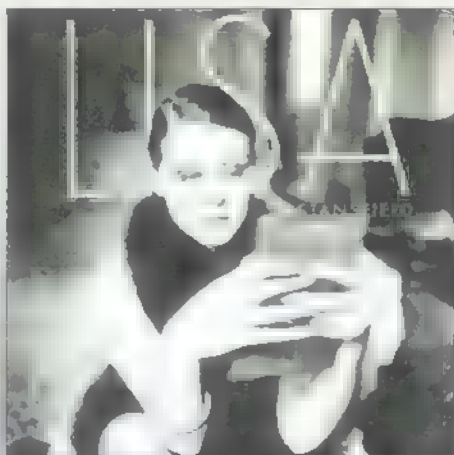
*The English Patient*, azaz az Angol beteg: a II. világháború alatt játszódó szerelmi történet, amelynek főhőse egy magyar gróf, kilenc Oscart vitt el az idén. Köztük legjobb filmzene díját. Sokan már az *Elfújta a szél* és a *Casablanca* mellett emlegetik. Az albumon – a film magyar vonatkozásait illusztrálván – Sebestyén Márta hangja is többször felcsendül.

*1977* a címe az *Ilsh '97-es* korongjának. A srácok vérbeli alte-rockot nyomatnak, zajosabb, mégsem az idegeken-hárfázós fajtaból. Torzított, középsúlyú akkordok és kellemes, dallamos ének-témák ugrottak fel az albumra. Kimunkált anyag, bár nem borultam le az arcok „életműve” előtt.

Dzseméjka, száncsájn, 64 foggal vigyorgó raszták, pálmafák, félmeztelen táncosnők (legalábbis úgy tudom). Mindegy, ez a reggae feeling. Ízelítő *Best Of Reggae* névsorából: Inner Circle, Shaggy, Big Mountain, Boy George, Jimmy Somerville, Dr. Alban, Shinehead, Bob Marley. (Most megnyerheted!)

Ez év nagy ováció fogadta az ex-emeletes Kisberkes új zenekarát, az *Embereket*. A két főre fogyatkozott zenekar a *Tábortűzön* az előző album dallamos, slágeres világát ápolja tovább, akadnak latinos, funkys, „tábortűzes” és butuskább témák is. Mégis: Valla Attila szövegei, köznyelven íródott, tartalmas életképei nélkül talán kissé szegényes lenne a produkció, így azonban oké.

Ma elfogulatlanul véleményem formálnom egy „népszerű zenét művelő” szépfüdalárdáról – lévén ezek a zenék tinilányoknak íródtak, így nem igazán taglóznak le. (Tapasztalataim szerint az intelligensebb tinilányokat sem). A stílus magyar trónkövetelőjének, a négy szívűdög-



lesztő ifjuncból álló *U.I.P.*-nek bemutatkozó korongja természetesen szerelmes témák jegyében fogant, laza, dance-es diszkórítmusokkal.

Saját nevét viseli *Lisa Stansfield* negyedik albuma. Lisának csabos hangja van, és dalait is zömmel maga kreálja. Bár a közreműködő zeneszerek és zeneírók létszámával osztályt is lehetne indítani, a végeredmény – diszkós-soul-funkys alapok – kissé elcsépeltek és szintelenek. Izomból támadja dobhártyádat a daja.

Az *X változat* *Johnny Nash*, Edda billentyűs kirándulása az ezoterikus jelenségek világába. Egy hazai Guinness-rekorder parafenomén kérésére komponálódtak dalok. Az ember hét csakrapontjának mindegyikéhez egy-egy eredmény: misztikus, nyugis, helyenként Jarre-os szintimuzsika.

*Jon Bon Jovi* immár hetvenöt millió eladott lemezt tudhat maga mögött, és kikopni továbbra akaródzik neki. A hónapban jelenik meg második szólóalbuma *Destination Anywhere* címmel. A hard rock a múlté, maradt a letisztult rockzene. Remek balladák és vidámabb dalok: a Mester nem a hibázásairól híres.

A *Hip Hop Boyz V.* lemeze valószínűleg forduló lesz a trió életében. A erőszakolt slágerírás korszaka után úgy tűnik, kezd letisztulni a srácok rapes-dance-es zenei világa. A lemezen kevesebb potenciális sláger foglal helyet. Levy T szövegei igen tartalmasra sikeredtek, a kiemelt csapatot többi hazai



diszkóbagázs verlezítő igénytelenségének tengeréből.

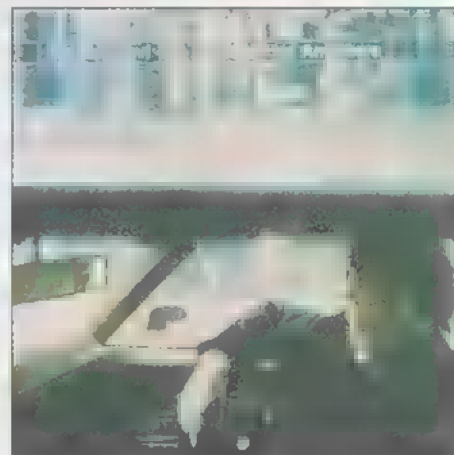
Eleven és kimunkált rockanyagot dobott össze Eric Martin, Mr. Big-énekes a szólóalbumára. Az *Eric Martin Band* azt a típusú örök rockot küldi (ld. Sweet, Whitesnake, Van Halen stb.), amit talán még dedunokáink is újra meg újra felfedeznek majd maguknak. A vidám, bulis rock'n'rollok jól remekül harmonizálnak balladisztikus tételék.

A *Flaming Pie-on* fél Beatles játszik: *Paul McCartney* szólóalbumán a bőroket Ringo Starr püföli. A zene továbbra is gombafejű beat, párhuzamos akusztikus és rockos gitárisérettel. Azt ugye tudjuk, hogy a Beatles legsikeresebb dalait McCartney írta – ezúttal is időtlent alkotott.

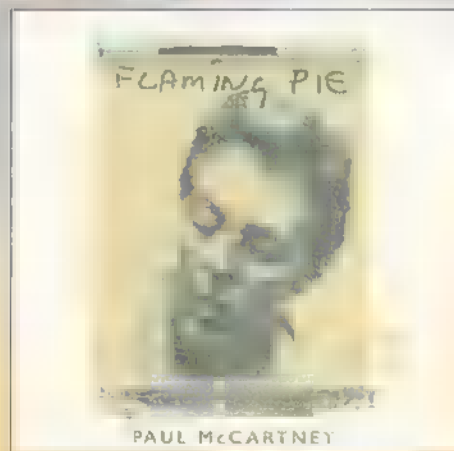
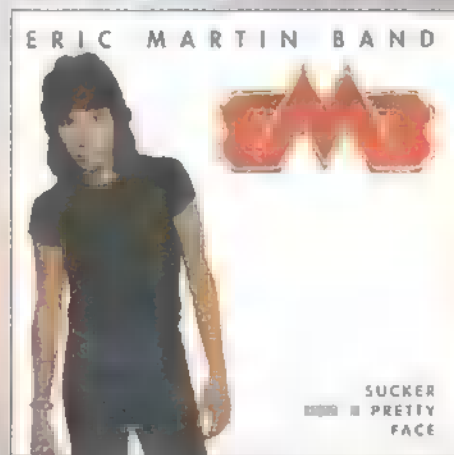
Kísérletező dance és drum'n'bass elemekkel operáló muzsika szól az *Paul McCartney* *Partu Electro Glide In Blue* című lemezéről. Már a nyitó d'n'b dalba besamplezett Van Halen-riff is nem kicsit extrém látásmódot sugall. A gyakran gitárokkal dúsitott, szintialapú zenei öszvér egy új korszak kezdetét jelzi stíluson belül.

Igazi csemege viszont a drum'n'bass stílus szerelmeseinek a *Breakbeat Science 2* válogatás. A borzalmasan elvont és misztikus zenei irányzatot nem komázók viszont csak reménykedhetnek abban, hogy szomszédjuk figyelmét elkerüli az album megjelenése, mivel a dupla CD-re 140 percnyi „ürzene” fért rá.

Godzilla  
(godzilla@idg.hu)



## HIP HOP BOYZ



## WARNER JÁTÉK!

E havi kérdésünk helyes megválaszolóit két CD-t és két kazit nyerhetnek, rajta a fentebb kivesézett *Best Of Reggae* album muzsikáival.

Tehát a kérdés:

– Hol a reggae őshazája?

Címünk: PC-X magazin 1537, Budapest, Pf. 386.

Válaszod legkésőbb június utolsó napjáig add postára!



# Itt van, megjött!

*No nem Bagaméri, bár egy kis fagyú igencsak jólesne. Az elmúlt évben számos újságcikk témája és mindentféle szóbeszéd tárgya volt az új adathordozó, a DVD. Az IFABO-n azonban már személyesen találkozhattunk vele.*

A DVD kifejlesztését a CD, mint adathordozó kapacitásának szűkössé válása indokolta. Erről, és a különböző szabványokról azonban már olvashattatok korábbi számainkban. Röviden összefoglalva „mindössze” annyi a különbség egy CD és egy DVD között, hogy a leg-egyszerűbb DVD is 4,7 GB adat tárolására képes, ami megközelítőleg hét és fél CD kapacitása. A DVD szabányaiban azonban meghatároztak több-rétegű és/vagy többoldalas lemezeket is, így az elérhető kapacitás megközelítőleg 17 GB, ami pontosan egy valag CD kapacitásával egyenlő. A világpremier után néhány héttel már be is jelentette az EcoBit Kft., hogy vezető szerepet kívánnak betölteni a magyarországi DVD video piacon, ennek várható következményeire hamarosan visszatérek.

Először is nézzük, mi ez a DVD Video. A PC-X hasábjairól már ismerősek lehetnek a különböző Video CD és CD-i filmek, illetve ezek minősége. A jobb minőség egyértelműen a digitális technikának köszönhető. A filmek ilyen formában való tárolásának másik előnye, hogy az optikai olvasásnak köszönhetően a minőség változatlan marad a CD élettartama során (az ezüst CD kb. 25-30 évet bír), hiszen nem koptatja az olvasófej, és kevésbé érzékeny a környezeti hatásokra, mint a mágnesszalagok. Viszont kissé körülményessé teszi használatukat, hogy egy egész estét betöltő film csak két lemezen fér el, így kénytelenek vagyunk a közepén lemezt cserélni. Sokak kedvét szegi, hogy a kevés hazai gyártású kivételtől eltekintve, csak idegen nyelvűek ezek a filmek, bár a CD-i feliratozása

segíthet. De ha egy film csak németül jelent meg...

A DVD Video esetében bő-szen elfér egy film egy lemezen, sőt könnyen kiszámolható, hogy több film (három, négy) is elférne. A szabvány azonban máshogy rendelkezik. A DVD Video elkülönítve tartalmazza a videó információt, a mono, a sztereó, a Dolby Surround és a 5,1 Dolby Digital hanganyagot. Ezenfelül nyolc elkülönített szinkroncsatorna áll rendelkezésre, melyeken a lefordított beszédanyag kerül rögzítésre. A fennmaradó helyen pedig 32 további sáv helyezkedik el, melyre (részben) tetszőlegesen rakhatnak fel a kiadók feliratozást, de akár mono narrátori szöveget is.

A berendezés, melyet volt alkalmam szemrevételezni, egy Toshiba DVD meghajtóból, egy Jazz vezérlő, dekódoló kártyából és természetesen egy PC-ből állt. A vezérlőkártya a slotot foglal és a UGA vezérlőre külső loop-back kábellel csatlakozik, ennek előnyeiről a feature connectorral szemben már többször szövtünk. A külső átkötés ellenére lehetőség van a teljes képernyős üzemmód mellett a kép

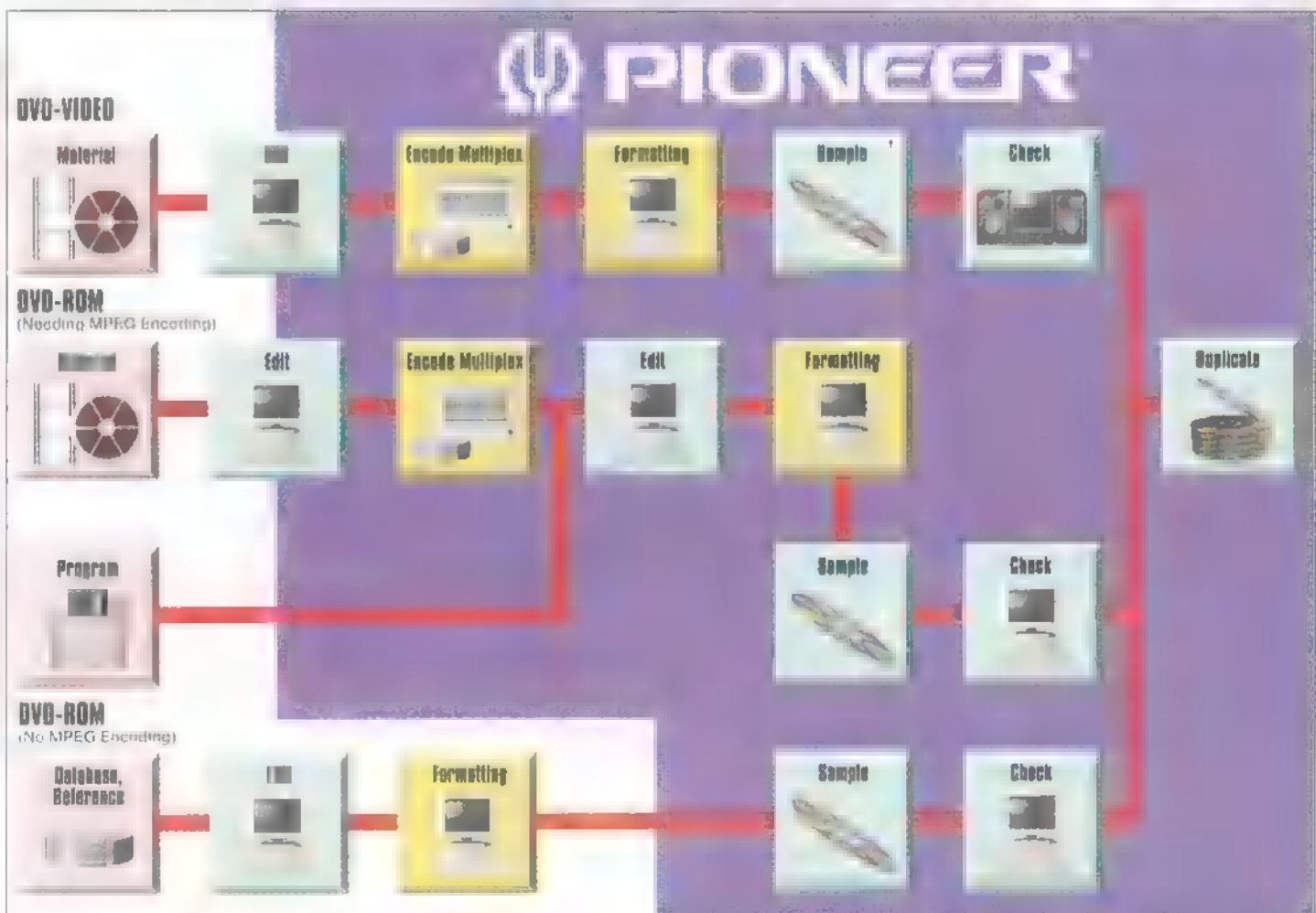
képen rendszerű filmnézésre is, ami különösen jól kihasználható, ha a normál 3:4 képarányban, hanem cinema-scope formában akarjuk nézni a filmet. Ekkor kényelmesen elfér a „vászon” felett/alatt a kezelőpult. A képet és hangot ki lehet vezetni TV-re, kivetítőre egy S-VIDEO csatlakozón, valamint a hangot HI-FI berendezésre, a kívülről azonban csak a DVD filmé, így akár játszhatunk kedvenc gaménk-al, miközben mások a tévéen bámulják Banderast.

Az általam látott filmek még alig használták ki a DVD lehetőségeit, lévén mindössze az angol és a japán szinkront és a megegyező feliratozást tartalmazták. Talán mondani kell, hogy a nyelvek, illetve a feliratozás között szabadon válogathatunk lejátszás közben, mindenféle képugrás, megakadás nélkül. A kazettás rögzítési eljárással ellentétben itt nem létezik valódi tekerési funkció - jelenetblokkokra van bontva a film, ezeket lehet ugratni, léptetni, a jelenetekben pedig 2-16 szorosra gyorsított lejátszással kereshetünk oda-vissza. A jelenetekre bontás egyik előnye, hogy minden

egy-egy jelenetet besoroltak egy hét fokozatú skálán erőszakossága, illetve szexuális tartalma alapján. A lejátszó programnak pedig megadható, hogy milyen szintig szabad lejátszania, ezeket túllépő részeket csak jelszó beírása után mutatja meg. Ez utóbbi funkció hathatós eszközt ad a gyermekek lelki világát féltő szülők kezébe. Ezenfelül lehetőség lesz interaktív, megválasztható történetű filmek készítésére, illetve több kameraállásból folyamatosan rögzített filmek (pl.: koncertfilmek) esetében a nézőpontok néző által történő kiválasztására.

Zárszóként csak annyit, hogy az EcoBIT lépéseket tesz abba az irányba, hogy a 32 feliratozó csatorna egyikét a magyar nyelvnek utalják ki, valamint magyar filmforgalmazókkal vették a kapcsolatot szinkronizált lemezek kiadásához. Ez utóbbi azonban nem hivatalos információ, ezért maradjon köztünk. Mindenesetre én szurkolok, hogy a DVD áttörje a nyelvi korlátokat, és többek számára jelentősen szórakozást.

Schuerue  
(schuerue@dig.hu)





# Video CD

## Nyerő Páros

(Double Team)

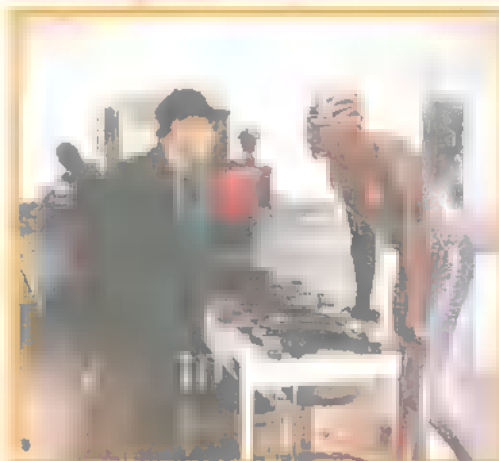
Főszereplők: Jean-Claude Van Damme,

Mickey Rourke

Rendezte: Tsui Hark

Columbia Pictures/InterCom

1997. július (97 perc)



A terrorizmus nem ismer határokat. A terroristaelhárítók mindent megtesznek. Néha bele is fáradnak, de ebből ■ buliból nem lehet kiszállni. Jack Quinn (Van Damme) is megpróbál békésen eldegélni feleségével ■ francia Riviérán, amikor váratlanul olyan megbízatást kap, amit lehetetlen visszautasítani. Stavros (Mickey Rourke) a világ talán legveszedelmesebb terroristája a világ legvéresebb terrorakciójára készül. Csak ■ világ legjobb terroristaelhárítója tudja megfékezni a világ legfrankóbb haverjával egyetemben, aki talán a világ legkék-zöldhajúbb kétméteres óriása, polgári foglalkozására nézve peepshow-tulajdonos és fegyverkereskedő.

Az árnyék-összeesküvés (The Shadow Conspiracy) Főszereplők: Charlie Sheen, Linda Hamilton, Donald Sutherland Rendezte: George P. Cosmatos Cinerigi/InterCom 1997. július (103 perc) Az Egyesült Államok kormánya, lévén az egyik

## Az árnyék-összeesküvés

(The Shadow Conspiracy)

Főszereplők: Charlie Sheen, Linda Hamilton, Donald Sutherland

Rendezte: George P. Cosmatos

Cinerigi/InterCom

1997. július (103 perc)

Az Egyesült Államok kormánya, lévén az egyik



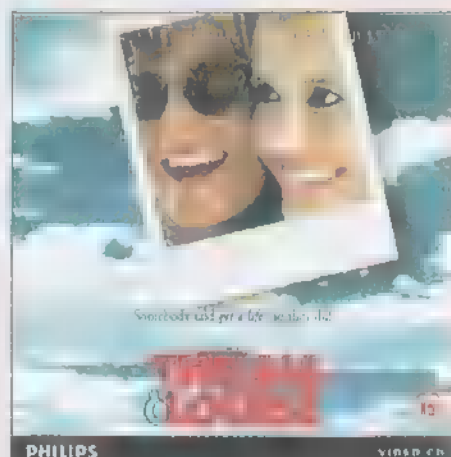
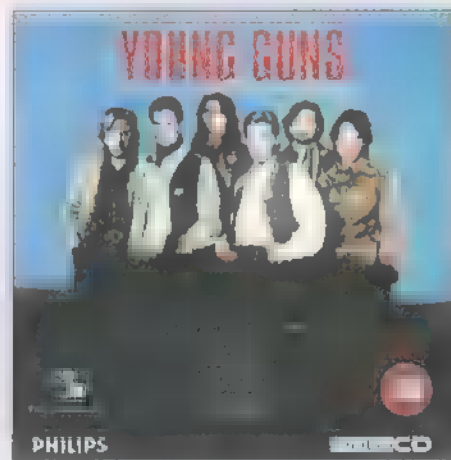
legnagyobb hatalom a Földön, célpontja minden hatalom- és pénzéhes üzletembernek. Ilyen magas körökben igen nehéz már megítélni, ki megbízható és ki nem. Egy radikális csoport, amely ■ politikai elit korrupciós ügyeit igyekszik felderíteni, rájön az elnök elleni összeesküvésre. Megpróbálják értesíteni az elnök fiatal tanácsadóját, Bobby Bishopot (Charlie Sheen) ■ Fehér Háznál zajló konspirációról, de egy profi bérgyilkos mindannyiukat lemészárolja. Bobby csak annyit tud, hogy valami készül és ez már elég ahhoz, hogy a hidegvérű gyilkos őt is üldözőbe vegye. Kemény hajsza kezdődik, s ■ tanácsadó nem csak a saját bőrét kell mentse, hanem ki akarja deríteni, kik állnak az összeesküvés mögött. Magányos harcában ketten segítik: ■ szinte apjaként szeretett vezérkari főnök (Donald Sutherland) és egy rettenthetetlen újságíró (Linda Hamilton).

Newlocal

Számos műfajba tartozó alkotás előfordult már a CD-i rovat hasábjain, kivéve a westernt. Nos, az „első fecske”, ■ Young Guns izig-végig az. 1878. Új Mexikó. Billy ■ Kölyök, és öt másik fiatal csavargót mint rendfenntartókat alkalmaz Jack Palance, hogy megvédjék a birtokát. Mikor brutálisan meggyilkolják, a hatfős brigádra, mint törvényen kívüliekre kezdenek vadászni, és ■ határvidék legnagyobb embervadászatának célpontjává válnak. Persze a dolog nem marad annyiban, nem lennének fiatal forrófejűek, ha nem fordulnának szembe az üldözőikkel. Csak néhány név ■ filmből, amiért már megéri megnézni: Emilio Estevez, Charlie Sheen, Lou Diamond Phillips, Kiefer Sutherland. (UCD)

1972-ben Uruguay hegyeiben, egy rögbi játékosokat szállító repülőgép balesetet szenved, hegynek ütközik és darabjaira szakad. Számos utas már az ütközéskor életét veszti, de sokan életben maradnak. A túlélők nyolc napon át várják ■ segítség megérkezését, de egy kis tranzistoros rádióból - ami ■ csomagok közül került elő - arról értesülnek, hogy a rossz idő és az állandó fagypont körüli hőmérséklet miatt már nem hiszik, hogy életben lennének, ezért felhagynak a keresésükkel. Ha ■ elfogy az étel is, a dermesztő hideg és ■ lavinák újabb áldozatokat követelnek. Ők mégis minden áron ■ Alive (Életben) akarnak ■ radni, és ezért mindent meg is tesznek (!). Komoly film ■ emberségről, kár kihagyni. (UCD)

Egy szép nyári napon, a csinos, elhanyagolt feleség ■ Thelma (Geena Davis) és barátnője, a sokat látott pincér ■ Louise (Susan Sarandon) úgy döntenek, éppen itt ■ idő, hogy autóba pattanjanak és pár napra meglógnak ■ életük elől. A kiruccanást egy útszéli country csehóban szakítják meg, ahol egy jóképű cowboy kezdi tenni a szépet



Thelmának. ■ táncról és italoktól megszedült szabadnapos feleség ■ parkolóban köt ki lovagjával, aki szolgálataiért természetben vár ellenszolgáltatást. Néhány pofon is elcsattan, majd egy ostoba szóváltás eredményeképpen cowboyunk kétoldali ólommérgezést szerez. A két nő jobbnak látja odébbállni, hülyeséget hülyeségre halmoznak, majd kereket oldanak Mexikóba. Provokatív, csipős és keserűen mulatságos „road movie” kerekedik ki a történetből. Thelma and Louise („ és .”) oldalán felbukkan még Harvey Keitel és Brad Pitt is, és meglepő, de ■ rendező ugyanaz a Ridley Scott, aki ■ Alien-t és ■ Black Rain-t is készítette. (UCD)

Sam. Joe

Az ismertetett Video CD-k a Miximnél vásárolhatók meg (Tel.: 217-8762).

Internet cím: <http://www.mixim.hu>



Demók, intrók,  
partyk

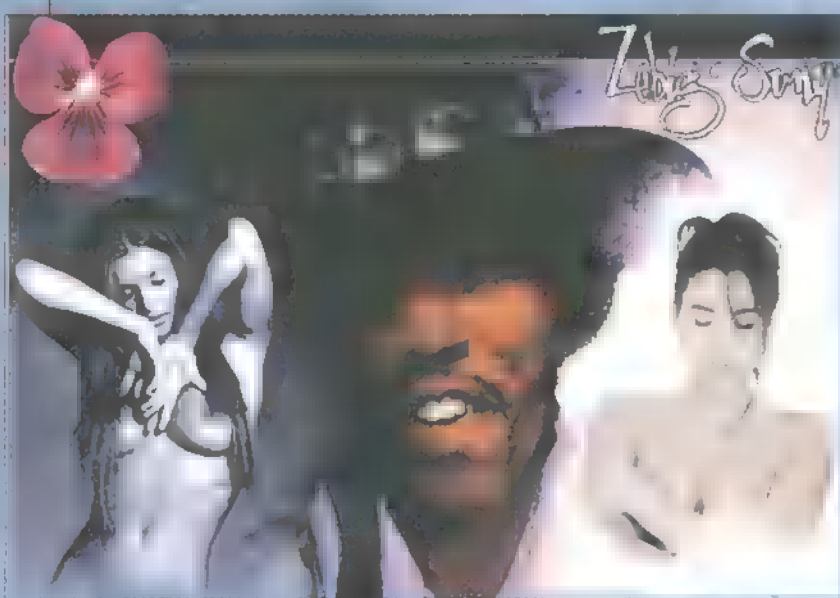
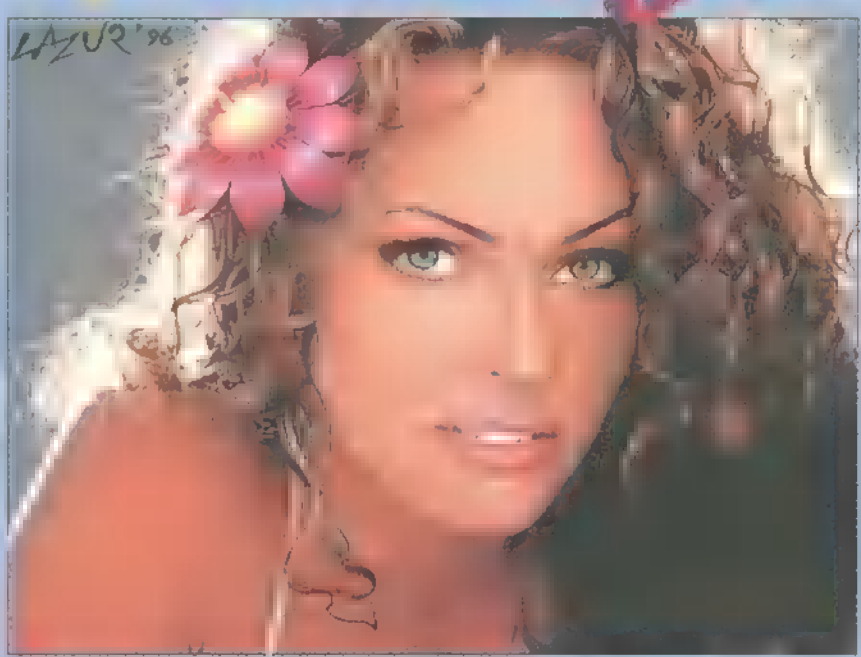
# Vízny Scene

# Demó Zína

Üdvözlök mindenkit az újraindult demozónában. Mielőtt „normálisan” adnék hírt a legújabb demókról (azaz nem 360 oldalon keresztül), ebben a számban az utóbbi pár hónap néhány érdekesebb alkotását veszem nagytólencsém alá. Egyelőre csak demókról, intrókról és képekről írok, de megfelelő érdeklődés esetén a demók programozásába is betekintést nyújtok. Csak íratok, akartok-e Phong, texturemap meg efféle dolgokról komolyabban hallani. Valószínűleg időnként meginterjúvolok majd néhány nagyobb scenert, és írok pár szót a partikról is. Szóval, kezdjük.

egyébként Win95 programok írásával keresi a kenyerét). Ez a demó a The Party 96-on látott napvilágot, és tényleg nagyon jó lett. Én sem hittem volna, hogy a Win95 képes ilyesmire. (Bár manapság már Win95 játékok is kezdenek emlékeztetni a DOS játékokra igényességben, kivitelezésben.) Az egyetlen dolog, amit SUBMISSIVE megváltoztatott Win95 verzióban, hogy az eredeti intróban XM zene volt, ebben pedig MIDI. Meg lehetett volna írni az XM lejátszót is Win 95 alá, de SUBMISSIVE inkább ezt módszert választotta. A Windows minden hangkártyát ugyanúgy kezel. (Ez Windows egyik előnye, hiszen mai programok tíz év múlva megjelenő hangkártyákkal is szólni fognak valószínűleg, megfelelő driver esetén. Ez a DOS programokról nem mondható el. Pár éve még csak SB volt, az akkor megjelent játékok nagy része nem szól a GUS-okon emulátorral sem.) Emiatt a Windows nem tudja megkülönböztetni a Wavetable kártyákat sem a többitől, ugyanúgy software úton keveri ki a hangot. Ez Wavetable kártyák tulajdonosainál nagy sebességesítéshez vezet, viszont MIDI zene Windows alatt nagyon kevés processzoridőt igényel. A hardware-esen GM kártyák alapban tudják a General MIDI-t, a ROM-jukban van hangkészlet, Wavetable kártyák feltöltik ilyenkor magukba GM hangszerparkot, többi kártya meg AdLib-on keresztül „csicsereg”. Ez MIDI támogatás jó választás volt a Windows esetében SUBMISSIVE-től, ezzel sok processzoridőt nyert. (Továbbá az XM player-t SUBMISSIVE még nem tudta megírni program készítésekor Windows alá, és lusta volt megtanulni, hogy hogyan kell VXD-t írni, amire az XM player

megszakítás-kezeléséhez szükség van.) DOJ átírta az eredeti XM zenét General MIDI-be, és szerintem elég jó munkát végzett. A demó egyébként DirectX-et igényel, minimum 2.0-ásat, de manapság már mindenkinek gépén fent kell lennie a 3.0-nak is. (Ha még nincs fent, CD-n megtalálható.) SUBMISSIVE szerint és más Win95 programozók szerint is nagyon jó ez a DirectX. Könnyű kezelni, olyan, mint a VESA 2.0 és nagyon gyors. SUBMISSIVE-nek megvan a teljes DirectX SDK is. (Software Developers Kit, magyarul programfejlesztők munkaeszközei.) Bárkinek odaadja partin, ha valakinek kell, és szépen kéri. Állítása szerint a demó elkészítése nagyon egyszerű volt. Biztosan igaza van, én azért maradok a DOS programozásnál egyelőre. A demó miután „közölte” velünk, hogy „ő” az első Windows 95 demó, egy Cubic Team and Seen logóval indít, aminek rotálja a palettáját. (Természetesen true color-ban azért ez jobban kihasználja processzort, mint régebben használt 256 színű módokban.) A háttérben egy rotzoomer kavár, az előtérben pedig egy Phong árnyékolt fej nyújtogatja az orrát. Egészen addig, amíg meg nem jelenik egy Lasse Rein Böng feliratú bokszkesztyű, és orrba nem veri. A következő részben több síkon megy a zoomrotáció, közben a paletta is rotál. Ezután egy nagy, textúrázott Phong object-et nézhetünk meg. Ez elég egyszerű mai demók object-jeihez viszonyítva, de vegyük figyelembe, hogy a demó eredetije 95 végén készült és egy 64K intró volt. Nem írok most többet róla, mert inkább nézzétek meg élőben, feltettük CD-re. És amúgy is kapcsoljatok át a CD-re, mert ott folytatom demogóg szövegelest...



Érdekes próbálkozással kezdem körképet, az első Windows 95 alá készült demókkal. A legelső SUBMISSIVE, a Cubic Team and Seen tagja készítette. Ez a Lasse Rein Böng for Windows 95. Eredetileg egy már kiadott 64K intró volt, (a The Party 5 64K versenyét nyerte meg) –SUBMISSIVE sokat hallgatta, hogy mindenki szidja Windows 95-öt, azt állítva, hogy soha senki nem lesz képes Win95 alá demót írni, ezért elhatározta, hogy megmutatja a kételkedőknek, hogy lehet olyan jót (vagy majdnem olyan jót) írni, mint DOS alá (SUBMISSIVE

MIDI támogatás jó választás volt a Windows esetében SUBMISSIVE-től, ezzel sok processzoridőt nyert. (Továbbá az XM player-t SUBMISSIVE még nem tudta megírni program készítésekor Windows alá, és lusta volt megtanulni, hogy hogyan kell VXD-t írni, amire az XM player









Technomaker  
MusicMaker

# DR. TRACKER

## Vízny Computer Muzax

Sziasztok srácok! Úgy gondolom, hogy mivel a trackereket már nagyjából letárgyaltuk, és mert valamivel kell a vakáció ideje alatt is játszani, időt szakítok sokatok örömére a Technomaker-re és a Music Maker-re (úgyhogy most örülni kell – amúgy a májusi szám CD mellékletén megtalálod mindkettő demo változatát). Ha jól körülnéztek, akkor biztos észrevettétek, hogy eme különleges alkalom örömére egy oldallal többet körmöltem.

Egészen véletlenül akadtam rá a Technomaker demójára egy londoni zenészujság CD mellékletén. A lényeg, hogy megvan, és ha szorgosan vásároltátok a PC-X-et, akkor már nektek is. Megmondom őszintén, nem ájultam el tőle. Ha jól meggondoljuk, valójában egy hard disk recorder editoráról van szó. Ez biztos többet mond annak, aki a stúdiós dolgokban jártas – pedig valójában nem nagy dolog, hiszen csak wave hangokat kell egymás után pakolgatni, ahhoz pedig tényleg nem kell nagy tehetség. Tulajdonképpen erről is szól a Technomaker, hiszen itt azok is tudnak valamit csinálni, akik nem igazodnak ki a trackereken, és különösebb zenei tehetséggel sincsenek megáldva. Mindenesetre jól el lehet játszogatni mind a két programmal, de sok újat nem lehet vele alkotni. Mielőtt boldogan beraknátok a CD-t, előre szólok, hogy Windows 95 vagy NT szükséges.

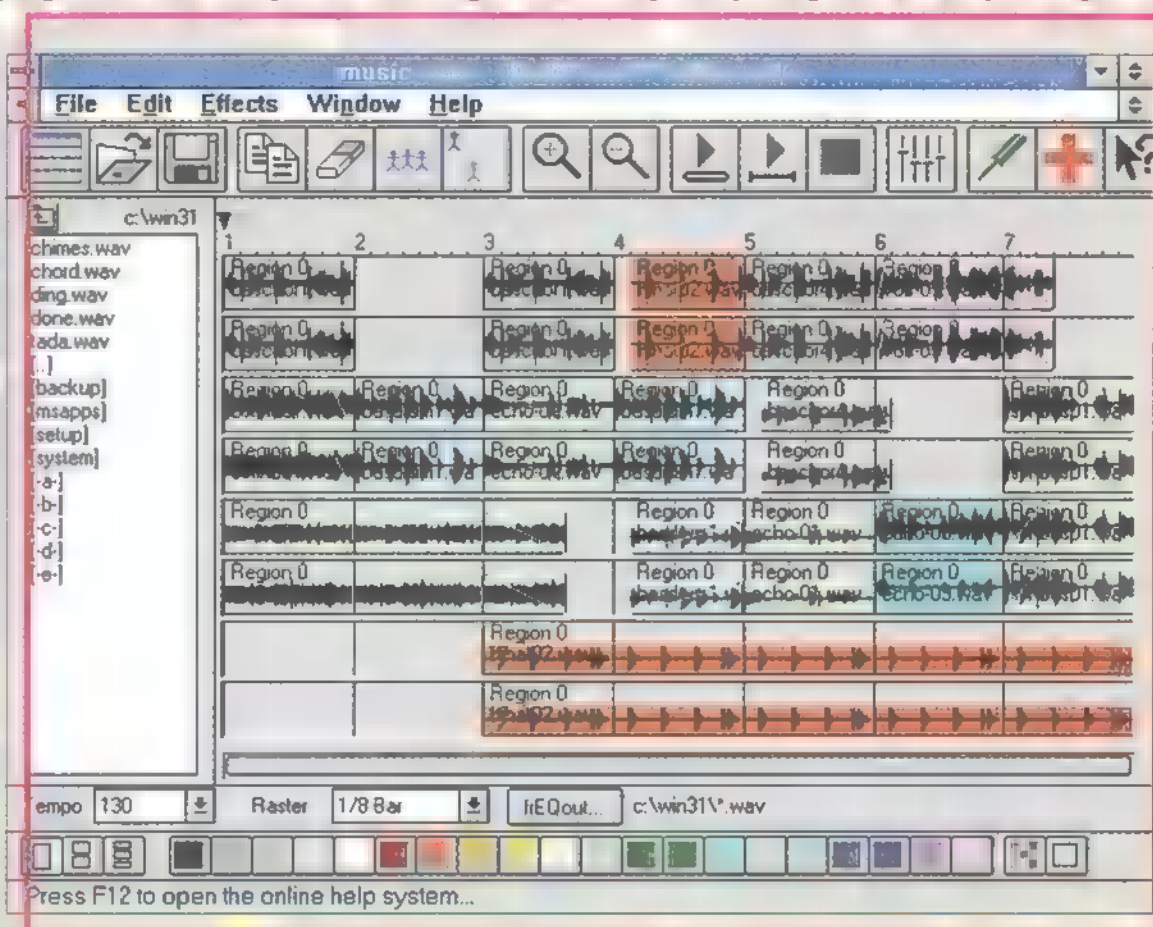
Eleinte a Technomaker nemigen szándékozott lejátszani a zenétet. Mindez 8 MB RAM mellett történt, 486 DX4-100-on, úgyhogy ebből arra következtettem, hogy nem mindenki fogja élvezni a programot, mert van aki nem engedheti meg magának, hogy erőmű álljon a szobájában. Éppen ezért a teszt-

telést egy Pentiumon folytattam, 32 mega RAM-mal. Itt már egész jól ment, bár még így is akadozott néha, és ez inkább vonatkozik a Technomaker-re, mint a másik disz példányra. Hát, akkor jöjjön a TM!

A demo verzió lehetőségei meglehetősen korlátozottak: kevés hangot adtak, menteni lehet, egy zenében csak 30 hangminta használható fel, saját hangszert is csak a regisztrált verzióban lehet alkalmazni. Ez viszont éppen elég ahhoz, hogy kitapasztald eme rendkívül „nehéz” programot (bár a teljes verziót még mindig nem tudjuk, hol lehet idehaza beszerezni – annyi biztos, hogy az angol Data Becker adta ki).

A Technomaker installálása nagyon egyszerű. A START-ra klikkelve néhány raveloop-ot végighallgatva nézhetjük végig, amint a program feltelepíti magát a winchesterre. Miután ez mind lezajlott, belépünk a sokak által várt helyre. Most így, első ránézésre biztos nehéznek tűnik, de sokkal egyszerűbb, mint azt gondolnátok. Van egy Samples gomb ott valahol alul. Erre kattintva feltárul néhány alapvető hangtípus. Dobokat, effekteket, különféle basszusokat, meg mindenféle csilingelő hangot próbálhatunk ki. Ez csak annyiból áll, hogy a kiválasztott hangszert az egérrel rátesszük a képernyő felét betöltő sávok valamelyikére. 8 ilyen track van, mindegyikhez tartozik egy-egy slider (tudjátok, azok az izék ott lenn a mixeren). Ezekkel természetesen a hangerőt lehet szabályozni, de az alattuk lévő kis négyzetekre klikkelve ki is kapcsolhatjuk az annak megfelelő sávokat. A mixer mellett található a Remix feliratú kapcsoló, ami arra való, hogy a lejátszás közbeni mixer-változtatásokat felvegyük. Ha ezután a Play gombra kattintunk, akkor kissé recsegve-ropogva hallgathatjuk meg az eddigi művünket. Ettől nem kell megijedni, hiszen a TM CD minőségű, és az amit hallotunk, csak azért volt, mert 8 biten, monóban nem olyan szép a hangzás. A végleges beállítások (és a regisztrált verzió beszerzése) után ajánlom csak azt, hogy meg-

nyomjátok a Save HQ gombot, ugyanis ezzel válik a zene 44 KHz, 16 bit, sztereóvá, és itt bizony nemcsak néhány másodpercről van szó. Az eredeti változatban lehet csak saját hangszereket hasznosítani, meghozzá az Importtal. Itt új hangszercsoportokat hozhatunk létre, amiket a későbbiekben megtalálhatunk a Samples ablakban is. Sajnos a programon belül nem lehet hangokat mintázni, és ezt bizony hiányosságnak is elkönnyvelhetjük.



A másik program, ami szerintem sokkal jobb a Technomakernél, a Music Maker. Több lehetőség is rendelkezésünkre áll a már meglévő hangok változtatására, és mellel Windows 3.1 alatt is vígan futkározik. Nagyjából a kezelése is ugyanaz, mint a TM-é. Hiányosságnak is fel lehet fogni, hogy csak 4 sztereó sáv áll a rendelkezésünkre, de előny, hogy a jobb és a bal oldalakat is különállóan kezelhetjük (ezért látszik 8 sávnak), de lehet 8 különálló mono sávot is alkalmazni. A képernyő bal oldalán láthatjuk a rendelkezésünkre álló hangokat, melyek természetesen WAV formátumban vannak. Ezekre klikkelve meghallgathatjuk őket, és ugyanúgy, mint a TM-nél, itt is csak át kell húznunk a kiválasztott helyre. Itt kissé jobban látszanak a hangminták (talán mert magukat a hanghullámokat rajzolja ki a program, s ettől profibbnak tűnik...). Biztos észrevettétek, hogy



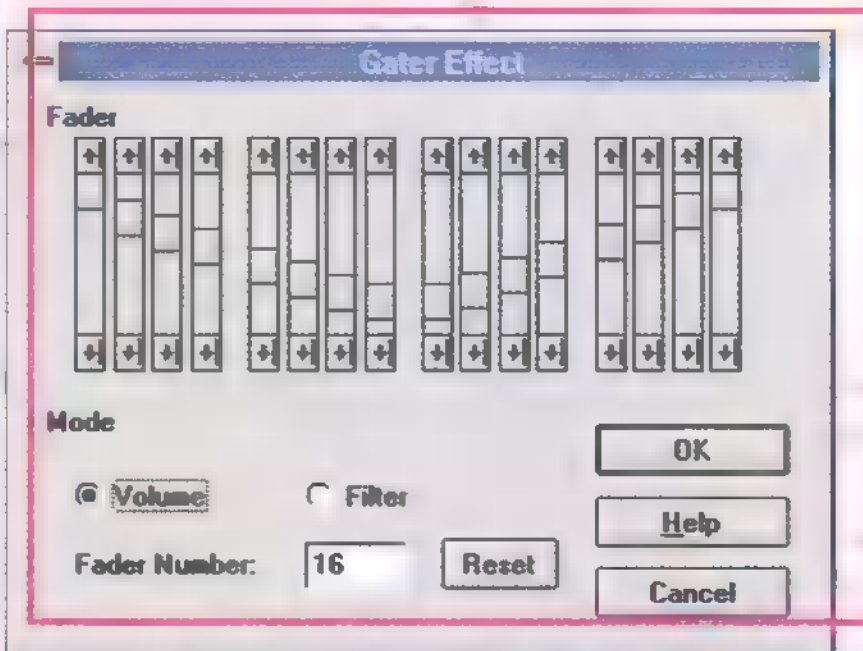
egy hang két sávot foglal el, ez az, amiről az előbb is szót ejtettem, mert hát az összes hangszer sztereó. A demo verzióban csak a CD-n lévő hangokat használhatjátok, melyek viszont nem sikerültek olyan jól, mint a TM-ben.

Az Edit menüben a két legjobban felhasználható funkció a Group (csoportosítás), és az Ungroup (szétválasztás). Az egérrel ki lehet jelölni egyszerre több hangot is, ha ezeket csoportosítjuk, akkor a későbbiekben már egyként fognak viselkedni. Ennek a fordítottja is igaz: az Ungrouppal szétválaszthatjuk őket, sőt még a sztereó hangok jobb és bal csatornáit is. Ezek segítségével jó hatást érhetünk el.

Most egy kicsit kitérek az Effects menüre, mert sok, jól használható dolgot találhatunk benne. Ezt az ablakot egyébként a jobb egérgombbal is előhívhatjuk. A Volume segítségével a kiválasztott hang(ok) hangerejét szabályozhatjuk különböző mértékekben, úgymint kétszeres, négyszeres, fél-, illetve negyed-hangerő. A Distorsion annyit tesz, mint torzítás, és amit művel, az tükrözi a nevét. Ennek három fokozata van, a harmadiknál már elég fülsértő az eredmény.

A Reverb és az Echo két külön fajta visszhang. Az előbbi hangzása egy hatalmas tereméhez hasonlít, az utóbbi pedig a hangot többször lemásolja, és közben halkítja le-le-le. A Filter menüpontban háromféle erősségű szűrővel változtathatjuk a hangmintát. Sokat nem érünk vele, elég bután hangzik, de hátha kell. Fordítva is meghallgathatjuk a hangszereket ■ Backwarddal. A digitalizált szövegek szólnak így a legjobban. A Normalize-t érdemes ■ halk minták hangosításához használni, mert beállítja a normális hangerőt. Ugyancsak hasonló célokra szolgál ■ Gater, melyben a hangszeren belüli hangerő- és filterváltásokat szabályozhatjuk.

A sávok felett láthatunk egy (S)tart és egy (E)nd betűt. Arra szolgálnak, hogy amikor loopoljuk a lejátszást, akkor csak e két pont közötti részt ismételi. És végül, ha úgy érzitek, befejeztétek a szerkesztést, akkor a File menüben elmenthetitek az MM saját VIP kiterjesztésében, vagy exportálhatjátok az egész zenét Wave formátumba.



Szerintem mind a két progi nagyon egyszerűen használható, és a lelkes amatőröknek bőven elég ahhoz, hogy azt érezzék, alkottak valami újat, és talán egyszer még megjön ■ kedvük a trackerekhez is. Befejezésképpen mindenkinek jó nyaralást, sok zenét, és sok bulit kívánok, de azért a nagy szünet előtt jövök még egyszer!

Skywalker  
(manfai@neumann.njszki.hu)

### Multimédia kiegészítők

CYC 1133 33600bps belső faxmodem	15.400,-
CYC 1133 33600bps külső faxmodem	18.200,-
Power Beat 2x5W hangszóró	1.990,-
WaveMaster 2x80W hangszóró	3.280,-
Tunder Roar 2x120W hangszóró	3.680,-
VIP-88 2x120W hangszóró	5.340,-
WaveMaster 2x240W hangszóró	6.900,-
SoundBlaster 16 PnP hangkártya	10.980,-
SoundBlaster 32 PnP hangkártya	16.980,-
Mikrofon hangkártyához	980,-

### Mustek szimulátorok és kiegészítők

Paragon 600 színes asztali scanner	44.900,-
Paragon 800 színes asztali scanner	64.400,-
Paragon 1200 színes asztali scanner	78.900,-
Mustek digitális fényképezőgép	39.900,-
Mustek digitális kamera	39.900,-

# MIXIM

1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Telefon: 217-8762, fax: 218-5099  
1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800  
Internet-cim: <http://www.mixim.hu>  
Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!





# Video Highway 2

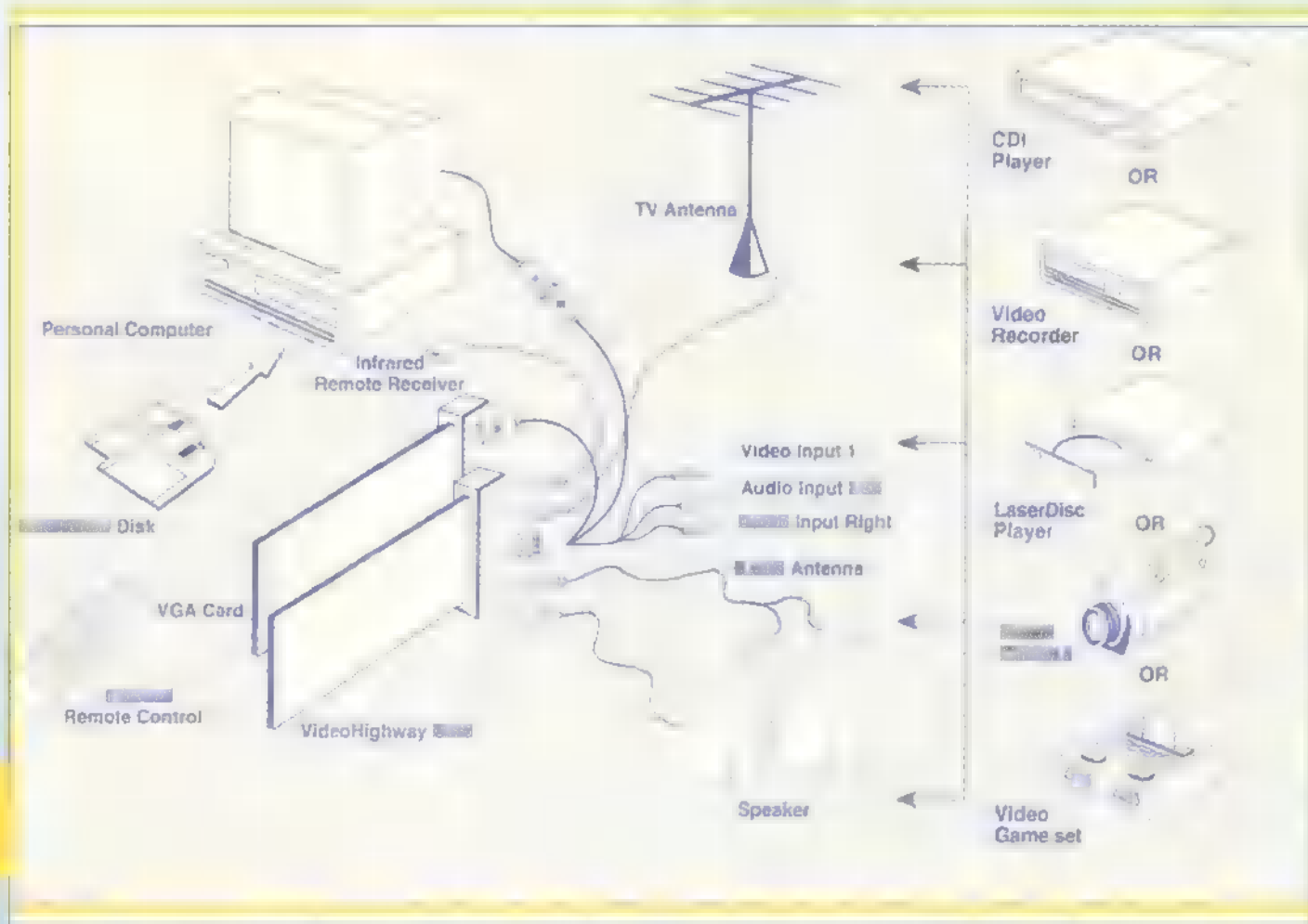
## VízÉly TV kártyák

Amint azt a májusi számunkban megígértük, folytatjuk a Video Highway kártyák ismertetését: a végére két, izmosabb kártyát hagytunk.

### Series VTR525: a többcélú

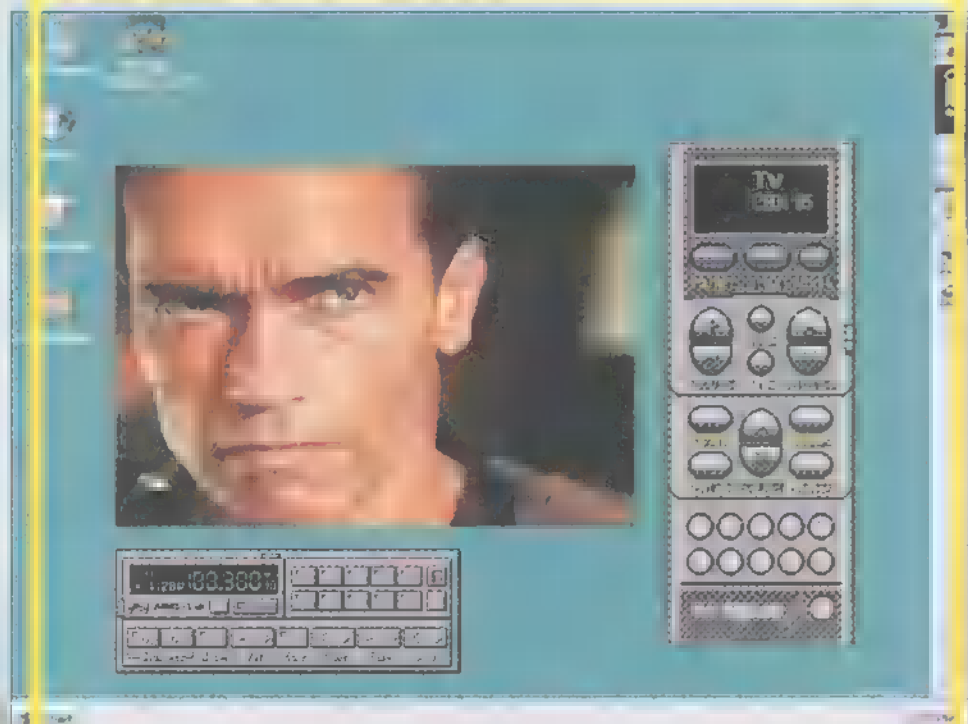
Szintén ISA kártya, de „ő” már IRQ-t is kér az I/O cím mellett. A VGA kártyával és monitorral való összekötést itt is composit video csatlakozóval felszerelt loop-back kábel szolgálja. A kártyán TV csatlakozója mellett rádió antenna bemenet, külső hangszóró, belső line-out kimenet és távirányító csatlakozó található, valamint egy daughter-card típusú teletext modul csatlakoztatási lehetőség is.

Fő attrakciója, hogy annak ellenére képes ablakban üzemelni, hogy nem feature connectoron kapcsolódik a grafikus kártyához, vagyis truecolor Windows felett lehet tévét nézni. Ehhez csupán össze kell hangolni az ablakkezelésüket. Ezt roppant egyszerűen meg lehet tenni a beállító menüből: a megjelenő ablakba kell pontosan bepozicionálni az adás képét. Szintén itt lehetséges a különböző antennák



hangolása. Ezek után a mozi ablak szabadon átméretezhető, akár teljesen eltorzított formára is, az adás rendületlenül látható lesz. A full screen üzemmóddhoz mindössze duplán kell a képre kattintani. A kezelőfelületet egyébként egy, a képernyőn megjelenő távirányító adja, ahol jelforrástól (TV, videó, rádió) a kívánt csatornán, fényerőn, kontraszton kívül a megjelenítés típusát is beállíthatjuk. Az AVI-ba mentéshez, képlapához és szemlélődéshez más és más felületek állnak rendelkezésre, de kérhető a csatornákat végigpásztázó, egyszerre 16 képet megjelenítő válogató mód is, ahonnan a tetszetős adás

szintén dupla klikkel kérhető le. A távirányítón érhető el sleep timer is, vagyis az időzített kikapcsolási idő. A különböző funkciók nem csak így követhetők nyomon, hanem a nézeti képen is, akár csak az OSD-vel szállított tévéken. Ezenkívül a rendszerórát is állandóan láthatóvá tehetjük. Bár az alap távirányítón tökéletesen kezelhető a rádió, mégis találunk egy külön vezérlőt, amely leginkább az autórádiókhöz hasonlít. Méretében és formájában jelentősen eltérő kialakítású, így könnyeb-



	Video Highway VTR 525	Video Highway 64VT
csatló	ISA, loop-back	PCI
kezelt jelforrás	TV, rádió, composit video	TV, composit video
megjelenítés	ablak, full	ablak, full
egyéb csatlakozó	line-out, speaker, IR software, billentyűzet,	line-in, line-out, IR software, billentyűzet,
kezelhetőség	op. távirányító	távirányító
képlapás	BMP, PCX, TGA, TIF, JPG	BMP, PCX, TGA, TIF, JPG
digitálizálás	AVI	AVI
egyéb	op. teletext, op. távirányító	PCI TGUI9682 2MB, MPEG, távirányító
ár	60,000 Ft	72,000 Ft



ben elhelyezhető az alkalmazások (pl.: Word) ablakaiban, valamint innen közvetlenül is hangolható ■ vevő.

Ötletes és kellemes meglepetést tartogat a harmadik vezérlőprogram, a Highway Planner. A bekapcsolási időket lehet beállítani, egyszeri, az adott időponttól számított pillanatban, heti vagy napi rendszerességgel bármely forrás, bármely csatornájára vonatkozó bekapcsolási utasításokat tárolhatunk. A kívánt időpontban a megjelölt forrás jele felugrik a képernyőre, majd a szintén előre meghatározott idő elteltével kikapcsol, így soha nem maradunk le a kedvenc rajzfilmünkről vagy a híradóról, feltéve ha nem változik a műsor.

Szintén jó ötletnek tartom, hogy a program kikapcsoláskor felajánlja, hogy az adott forrás audio csatornáját nyitva hagyja, így a zene szakadatlanul áramolhat, anélkül, hogy erőforrást venne igénybe, egészen a gép áramtalanításáig, még reset után is.

Lista ár: 60 000 Ft

+ távirányító: 6 600 Ft

+ TeleText: 6 600 Ft.

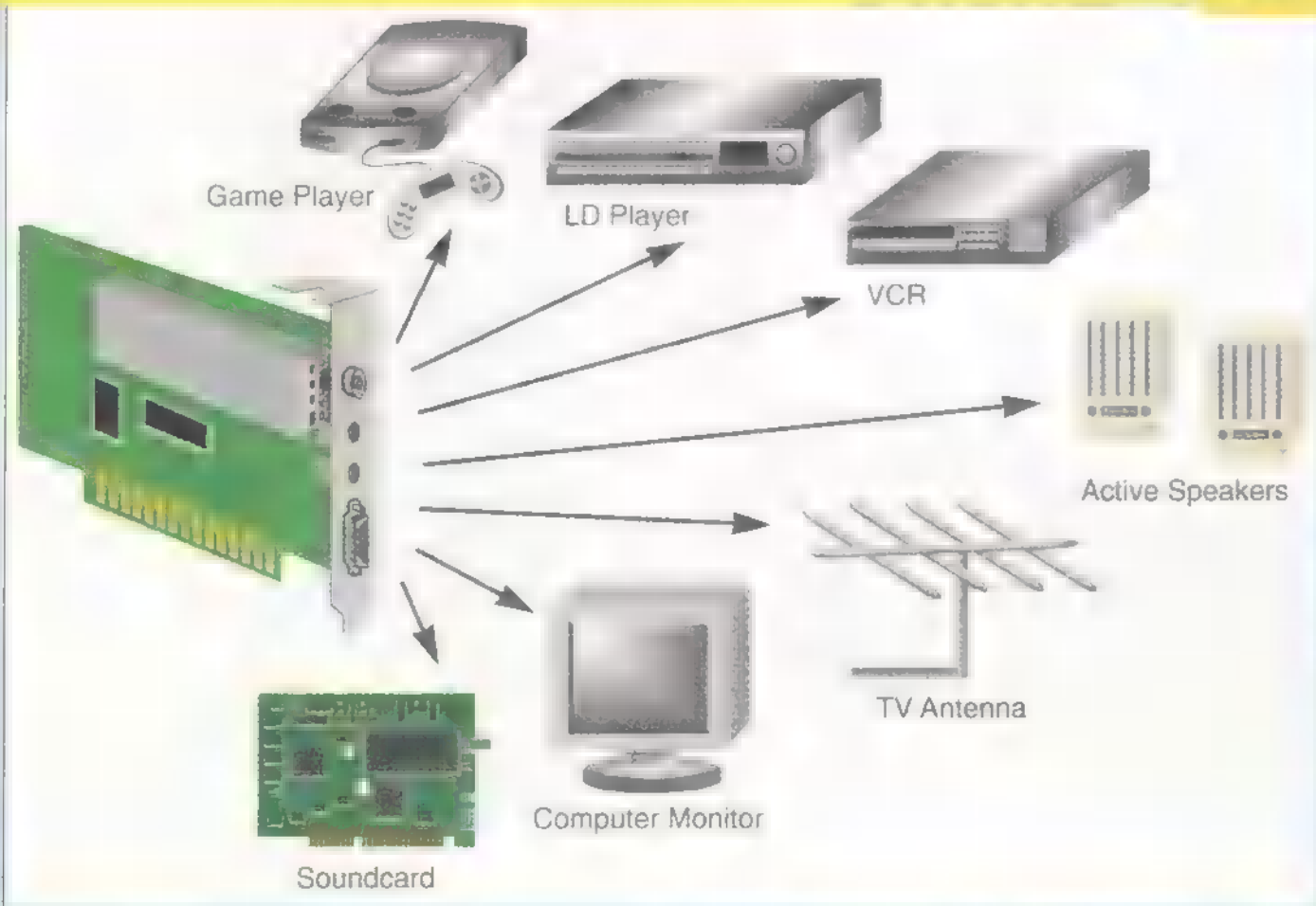
### 64VT: mi szem száznak ingere

Egy PCI 2.1 csatolóval ellátott Trident GUI 9682 64 bites chippel szerelt 2MB-os grafikus kártya, melyen egy igen izmos daughter card kapott helyet. Mint videó-kártya az átlagosnál jobb minőségű, bizonyos videó funkciókat és direct draw-t támogat. Az igazi különlegességét a szorosan részét képező,



hozza kapcsolt daughter card jelenti, melyet speciális, bővített feature connector kapcsol a kártyára. A TV tuner, composit videó, külső és két belső line-in, külső és belső line-out és távirányító csatlakozó, és az azokon érkező jeleket feldolgozó egységek mellett egy MPEG decoder is helyet kapott. A képességei megegyeznek a VTR525-ösével, azzal az apró eltéréssel, hogy itt rádióhallgatás helyett CD-i muzikát nézhetünk. Mivel Murphy élt, él és élni fog, valamint white book rulez, a CD-i kihasználásához Win 3.x szükségeltetik, a nagytestvére (95) ugyanis csak reszeli a CD-i lemezeket, de nem hajlandó adathordozóként felismerni. A tisztesség megkívánja, hogy őszintén megmond-

jam, az OSR2 illetően képességeit nem ismerem. VCD vagy MPEG file lejátszásakor azonban érezhető volt a különbség, a Xing tesztjével



pedig mérhető. A kártya együttesen egyébként található még egy hagyományos feature connector is, így további speciális kártyák csatlakozásától sem zárkózik el. Az AIMS fiúk tetszését láthatólag nagyon elnyerte a daughter card, ugyanis a memória is csak ilyen formában bővíthető. Bár a kapott árlistán ez a kiegészítés nem szerepel, remélem rendelhető.

A vevőegységeket kezelő software-ek mellett, melyek tudásban megegyeznek az előbbi kártyával, a Xing MPEG player és az MS AVI capture is része a csomagnak, melyben az átkötő kábelek mellett egy távirányító is leledzik. Lista ár: 72 000 Ft.

Schuerue  
(schuerue@idg.hu)



# W

## VÍZÉLY

### Házi Barkács



A rovatban azoknak kívánunk tanácsokat adni, segítséget nyújtani, akik már valamennyire gyakorlottak a számítógép szerelésében. Gyakorlat, és megfelelő ismeretanyag hiányában nem szabad szerelésbe kezdeni, erre kötelességünk mindenkit figyelmeztetni. Nem lehet újságikkben számítógép szerelőt képezni, így a szerelés közben elkövetett hibákból eredő károkért nem vállalhatjuk a felelősséget. A gépben történő szakszerűtlen turkálás pedig káros hatással lehet a számítógép egészségére és a tulajdonos pénztárcájára.

**A** napokban tanúja voltam egy boltban egy esemény-sornak, amely arra indított, hogy most egy kicsit a modemekről, pontosabban azok kiválasztásáról, beszereléséről „terjeszsem az ígét”. A történet a következő:

A kissé feldúlt felhasználó elpanaszolta az eladónak, hogy nem-

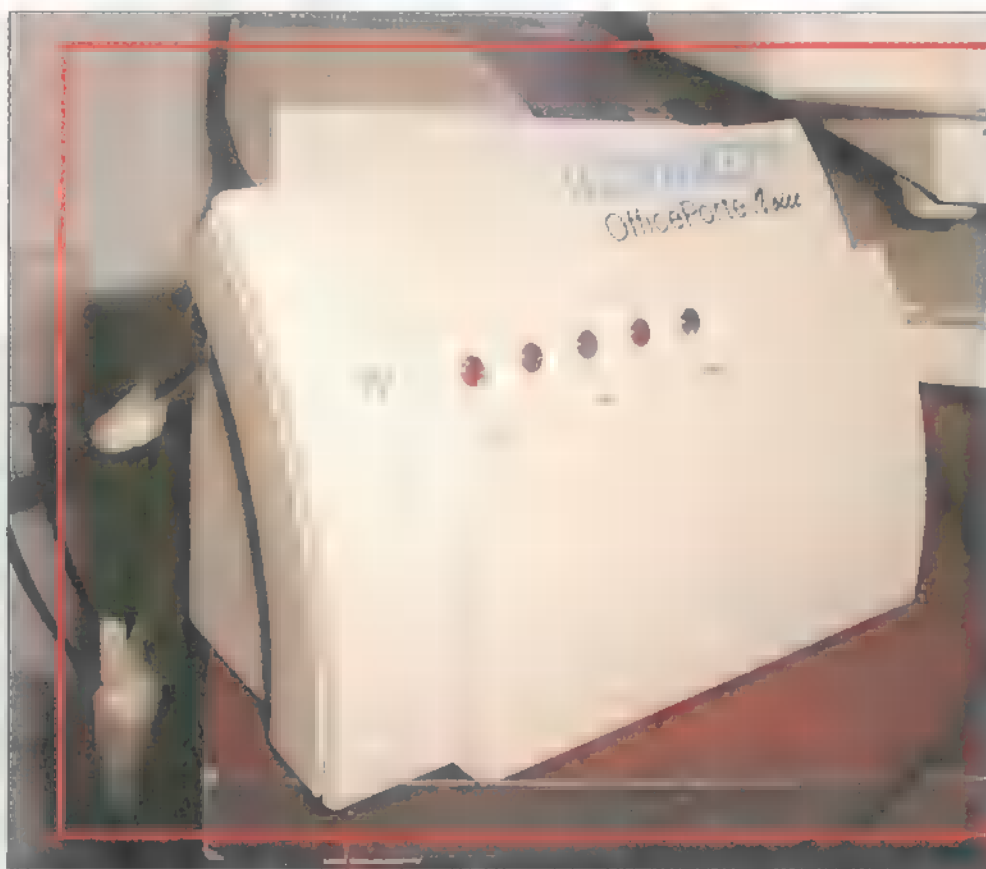
rég, kifejezetten internet elérés céljára vásárolt külső modeme nem hajlandó szóba állni a számítógépével, pedig több operációs rendszert és mindkét soros portot próbára tette. Szó szót követet és kiderült, hogy vagy modemet cseréli le lassabbra vagy belsőre, vagy másik megoldásként a gépet kell kibevezni és más alkatrészekből felépíteni.

Mai, az információs szupersztrádához egyre jobban kötődő világunkban mind többen jutnak arra az elhátározásra (részben a padlót fogott modem áraknak köszönhetően), hogy csatlakoznak a háló szörfösök sportklubjához. Rosszul kiválasztott modem esetén azonban hosszú, súlyemléssel egybekötött futóedzésbe torkollik a dolog. Nem mintha netsurf, amely erősen karoszőksport, ilyen komoly bemelegítést igényelne, mindössze arról van szó, hogy modemmel és géppel együtt kezdődhet a szervizbe rohangálás. Különösen igaz ez a régebbi konfigurációk tulajdonosai esetében, s mivel

jómagam is kezdő netes vagyok, mostanság estem át életem egyik nagy konfigurálásán. Következzen néhány tanács azok számára, akik a köveljövőben készülődnek modemet vásárolni.

### Általánosságban

Az első dolog, ami mindenkit elgondolkodásra készítet, hogy postaengedélyes, vagy „exportra” árusított modemet vásároljon. Árban már nincs igazán nagy különbség, vi-



szont előfordul, hogy valamilyen márkás, szívünknek kedves gyártó modemje csak engedély nélküli verzióban szerezhető be, ekkor áll elő nagy dilemma. A postai, pontosabban a Hírközlési Főfelügyelet engedélyével rendelkező modemek bevizsgálásra kerültek, hogy valóban megfelelnek-e a magyar telefonvonalakra és központokra alkalmazott szabványoknak. Erre azért van szükség, mert a magyar szabványok néhány pontban gyökeresen eltérnek egyes nyugat-európaiktól és az amerikaiaktól. Ezek a különböző jelzésekre, átviteli frekvenciákra vonatkoznak. A kifejtésbe nem akarok belebonyolódni, egyrészt mert nincs ilyen irányú szakképzettségem, másrészt sok semmitmondó szám egyébként is csak a szakemberek számára jelent valamit. A lényegét összefoglalva, az engedélyt meg nem kapó modemek egy-két extrém kivételtől eltekintve, működőképese kishazánkban, csak bizonyos funkciók ellátására nem képesek. A leggyakoribb példa erre, hogy a modem nem ismeri fel a vonalon érkező foglaltjelet, csengetésnek vagy vonalhangnak értelmezi. Előfordulnak olyan rejtett hibák is, melyek-



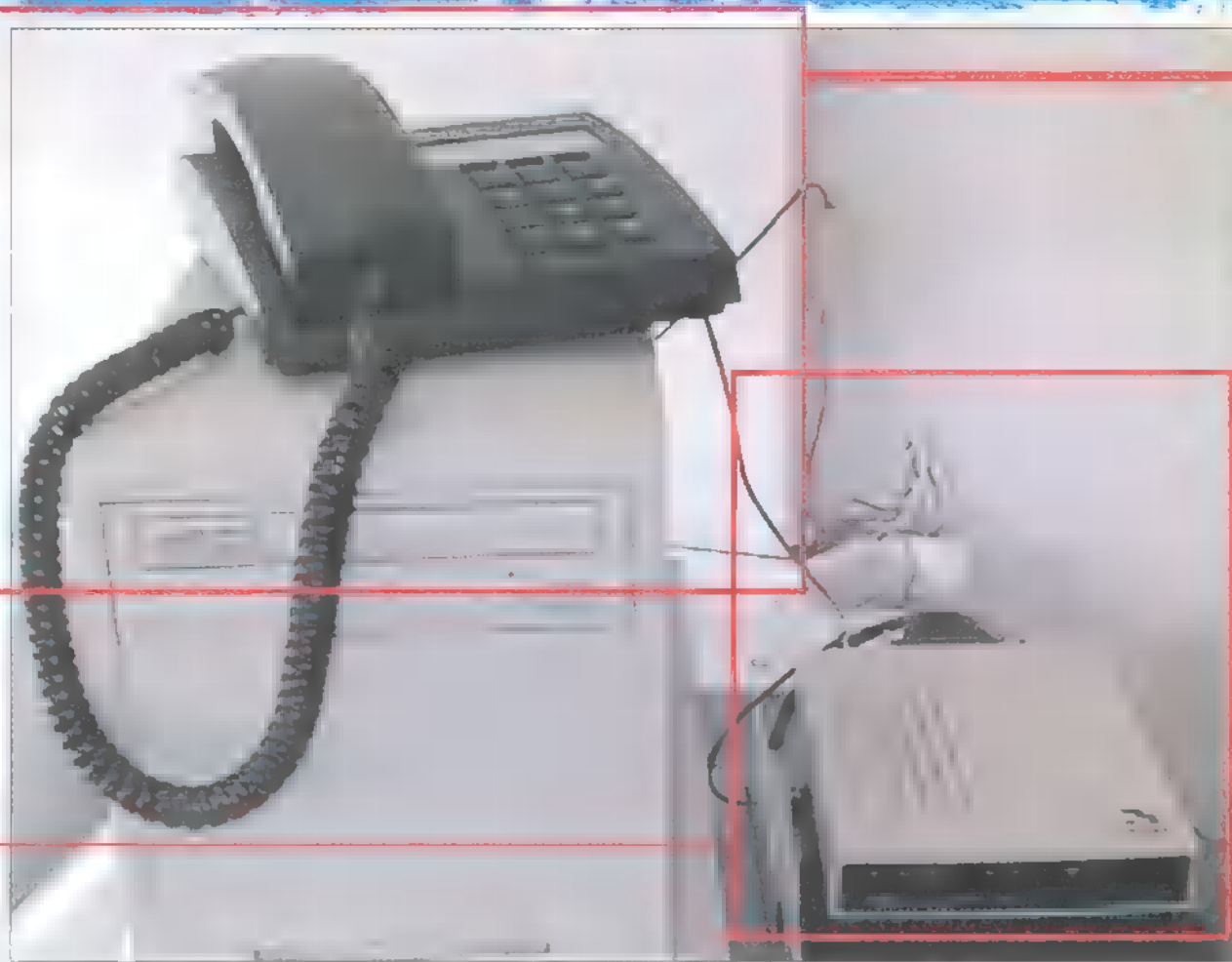


kel nem biztos hogy összefut ■ felhasználó, csak azokban az esetekben jelentkeznek, ha bizonyos központon keresztül kell a hívást bonyolítani. Ezeket figyelembe véve mindenki számára az engedélyes modemeket tudom javasolni, hiszen lehet, hogy barátunknál remekül szuperál ■ készülék, ■ saját vonalon azonban mindenféle hibát produkál, gyakran bontja a kapcsolatot, állandó hibajavitgatásra kényszerül.

A második nagy dilemma a külső-belső probléma. Míg a külső modemek igen egyszerűen csatlakoztathatóak, addig a belső kivitelűek esetében be kell állítani címzését és meg kell bontani a konfigurációt.

### Belső modem

A modemkártya esetében egy soros port címét kell kiosztanunk a modem számára, amivel nincs is gond, hiszen ebből négy lehetőség áll rendelkezésre és az alaplapokon, vezérlőkártyákon csak kettőt foglalnak le. A négy lehetséges soros kapu azonban valójában csak kettő, mert bár mindegyiknek kü-



lön I/O címe van, az első és harmadik, valamint a második és negyedik ugyanazon az IRQ-n érhető el. A modemnek szüksége van az IRQ használatára, és bizonyos egér-drivereket is igénybe veszik kommunikációjuk során. A probléma akkor jelentkezik, ha mindkét elsődleges port foglalt valamilyen eszköz számára. Ekkor előállhat az eset, hogy a modem használata közben nincs egér – de ez nagyon extrém eset, s a veszély igazán csak bővli alkatrészek esetében fenyeget, kultúrált modem és vezérlőprogram használata esetén nem jelentkezik. Belső modemből, különösen akkor, ha szabad kivezetés hiányában szükséges ■ beépítés, érdemes elismert, megbízható típust választani. Jó figyelni arra is, hogy a modem lehetőleg messze kerüljön az összes többi kártyától, mivel ■ kommunikáció melléktermékeként képződik némi zaj, ami zavart okozhat, különösen gyengébb minőségű alkatrészek esetén, pl.: koppintott, „OEM” hangkártyák.

### Külső modem

Csatlakoztatása, konfigurálása könnyű, de szükséges egy külső, szabad soros port, és a mai elvárásoknak megfelelő, gyors modemek esetében ennek 16550-esnek kell lennie. A régi konfigurációk tulajdonosait ezzel egyből kizárhatjuk a potenciális vásárlók köréből. Itt ■ régi alatt azt kell érteni, ahol nem alaplapra integrált, hanem külön kártyás formában van jelen a portvezérlő, mert ezek – nagyon kevés kivételtől eltekintve – nem felelnek meg a fenti szabványnak. Természetesen a régi gyártású alaplapra integrált vezérlők sem felelnek meg, mint például 90-es kiadású IBM 286-os konfiguráció.

### Hibajavítás

A modem kiválasztásánál még fontos szempont, hogy milyen hibajavító protokollokat képes használni. Erre zajosabb vonal esetén mindenképpen szükségünk lesz. A magyar telefonhelyzet egyébként is igen sok-

színű. Bár a legújabb digitális központok esetében már szinte mindig felül lehet emelkedni ■ 28800 baud határon, még mindig vannak olyan területek Budapesten is, ahol jó, ha 9600-as átlagteljesítményre képesek a modemek. Vásárlás előtt tehát nézzünk utána, hogy az adott vonal mit bír, illetve mikorra várható fejlesztés, hiszen megvenni a csúcsmodemet egy zajos vonalra olyan, mintha csak azért vennék repülőt, hogy a kifutó végén fel-alá guruljunk. Amennyiben elsősorban Internet eléréshez kell a modem, akkor a legjobb az adott szolgáltató által javasolt választékból megtalálni az ideálist.

Érdemes még figyelmet fordítani arra is, hogy a magyar szabványok szerint egy telefonvonal végén maximálisan három készülék lehet erősítés nélkül. Ennek akkor van jelentősége, ha egy-két régi, tárcsás telefon is csatlakoztatva van. Ekkor a csörgetésként kiküldött feszültséget annyira lecsökkentik, hogy ■ modem nem minden esetben érzékeli azt helyesen. A házi központokkal való együttműködés csak akkor biztos, ha mind a modem, mind az alközpont rendelkezik HIF engedéllyel, ellenkező esetben a modemet a központ előtt kell csatlakoztatni a vonalhoz, másképp egész érdekes hibákat produkál.

Schuerue  
(schuerue@idg.hu)

## BIMB-BÁNN ZUGJANAK HARANGOK!

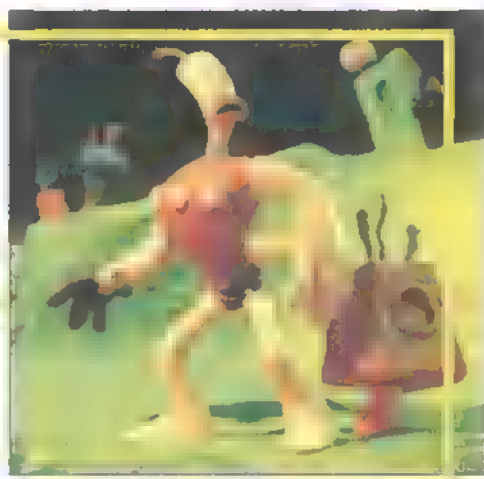
Ismét többfordulós megajáték ■ PC-X-ben! Talán emlékeznek néhányan a 95-ös hardware-ésre. Mivel elég népszerűnek és sikeresnek bizonyult, úgy gondoltuk, belevágunk valami hasonlóba. A tapasztalatok és visszajelzések alapján kicsit átalakul a dolog, a szabályok pontos ismertetésére az első kérdéssorral együtt a júliusi számban kerül sor. Így beharangozóban mindössze annyit, hogy nem csak hardware témájú kérdésekre lehet majd számítani és túlsúlyban lesznek a teszt típusú feladatok. Ajándékok pedig hegyekben!



# VÍZÉLY Internet Webesnek áll a világ.

Nézzük csak. Szóval a múltkor megtanultunk csuda jó háttérrel csinálni. Most folytatjuk, de másképp: nem üres lappal indulunk, hanem már kész grafikával. Mi van akkor, ha mondjuk (elment az eszem, de) Klaymennel akarom beborítani az oldalam. Vegyük ehhez Klayment magát.

**V**oila, ha háttérnek használjuk, az eredmény lehangozó. Merthogy ugye, és fogadjuk ezt el, mint általános szabályt, ha látszik, hogy hol vannak a képek összeeresztve, azaz hol végződik az egyik és hol



kezdődik a másik, akkor az egész nem ér egy... semmit. Segítsünk a dolgon. Vegyük elő a képet ■ Photoshopban. Lehet más szoftver is, amelyik tudja ■ múltkori cikkéből megismert Offset trükköt. Az sem árt, ha van ■ Rubber Stamp-hez hasonló másoló számoló tároló. Ennek hiányában a jó öreg lasszó Marquee, majd a CTRL c és CTRL v is megteszi, ilyenkor nem árt, ha Feather van a Marqueen. Mindenki érti, miről van szó? Magyarul, kijelölünk, copyzunk és behelyezünk egy darabot ■ képből. Nézzük csak mekkora is a kép! Az enyim 160x164. Most vedd elő ■ Filter-Other-Offset szerszámot. Állítsd a kis aranyost a kép méreteinek felére a Wrap Around opcióval egyetemben. Az nálam 80, 82.

Így néz ki. Látszik, mi okozta a problémát (világos, a kép szélei kerültek középre és fordítva), tehát jöhet ■ neheze. Kattints ■ Rubber Stamp Toolra, vagy nyomd meg az s-t. Enterre előtűnik ■ szerszám saját ablaka, a Brushesnál válassz egy méretes ecsetet (kísérletezz is néha). Aztán menj a kép fölé, az ALT lenyomása után kattints ■ kép azon részére, amivel el akarod tüntetni a vonalakat. Engedd el az ALT-ot, majd kattints a vonalra. Folytasd bátran.

Menjen ez egész addig, amíg minden vonal el nem tűnt. Akkor csinálj még egy Offsetet, és kééééész vagyunk.

Na, mit szólsz? Hogy mennyire jó háttérnek Klaymen, azt persze döntse el mindenki maga-maga (kávéházi szegleten, vagy akárhol).

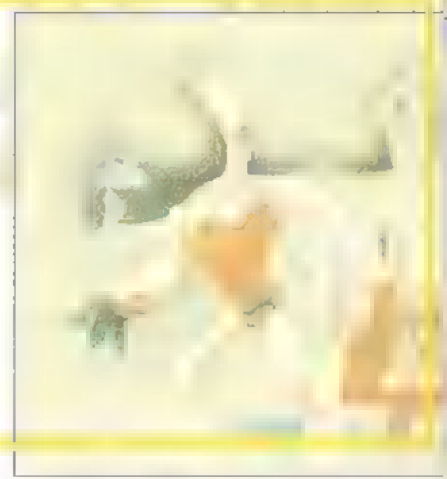
Természetes, hogy ezt ■ trükköt minden más image-dzsel is meg lehet csinálni, az eljárás nagyjából ugyanaz. Figyelembe kell venni persze azt is, hogy mire fogod használni ■ háttérrel, ha túlságosan kontrasztos, azaz hirtelen vált sötétből világosba, meg fordítva, akkor valószínűleg nem lesz jó szöveg-háttérnek. Az nem baj, ha sok a szín benne, csak ■ színek tónusa legyen aránylag egyenletes. Segíthet ebben a Photoshop Image - Adjust - Levels beállítója.

Na persze így nem olyan szép Klaymen, de már jól lehet rá írni feketével (azért még mindig nem tökéletes). Persze ebben az esetben az a legjobb, ha a sötét részeket eltünteted teljesen, mondjuk ■ Magic Wand (w) Tool-lal kijelölitek stb. stb. stb. Ne felejtsetek el azonban, hogy az ilyen mintákat nem csak háttérnek lehet használni, nagyon jól mutatnak térkitöltőnek is más grafikákban.

Nahát efféle örült dolgokat is lehet csinálni egy térkitöltővel.



Következő beígért, méltán népszerű webes fogás ■ drop shadow, azaz vetett árnyék. Ez mára már úgy elterjedt, hogy offline kiadványokból sem hiányozhat (azaz, ha ■ webről indult egyáltalán). A te oldaladról sem. Vedd elő a Klaymen háttérnek szolgáló képet. Csinálj egy új képet (CTRL n), ami ugyanolyan magas, de háromszor szélesebb. Az Edit - Define Pattern (de előtte CTRL a, azaz mindent kijelöl) parancs után töltsd meg (Fill) az új képet a háttérrel, most három Klaymen áll egymás mellett. Csinálj egy új Layert (Photoshop 4 alatt, azaz régebbi verzióknál ez nem kell). Feketével és jó nagy betűvel, mondjuk 100-as kedvenc fontoddal írd le ■ Klaymen nevet. Most Gaussian Blur 2.5-össel mosd el ■ betűket. Válts fehér





## REFRÉSSZÖVEG/ÁRNYÉK



Foreground színre, majd ird le ugyanezt, azután helyezd el a betűket úgy, hogy az árnyék pont izlésesen essen. Kész is. Most már csak Photoshop 4-ben Flatten Image, aztán lehet elmenteni.

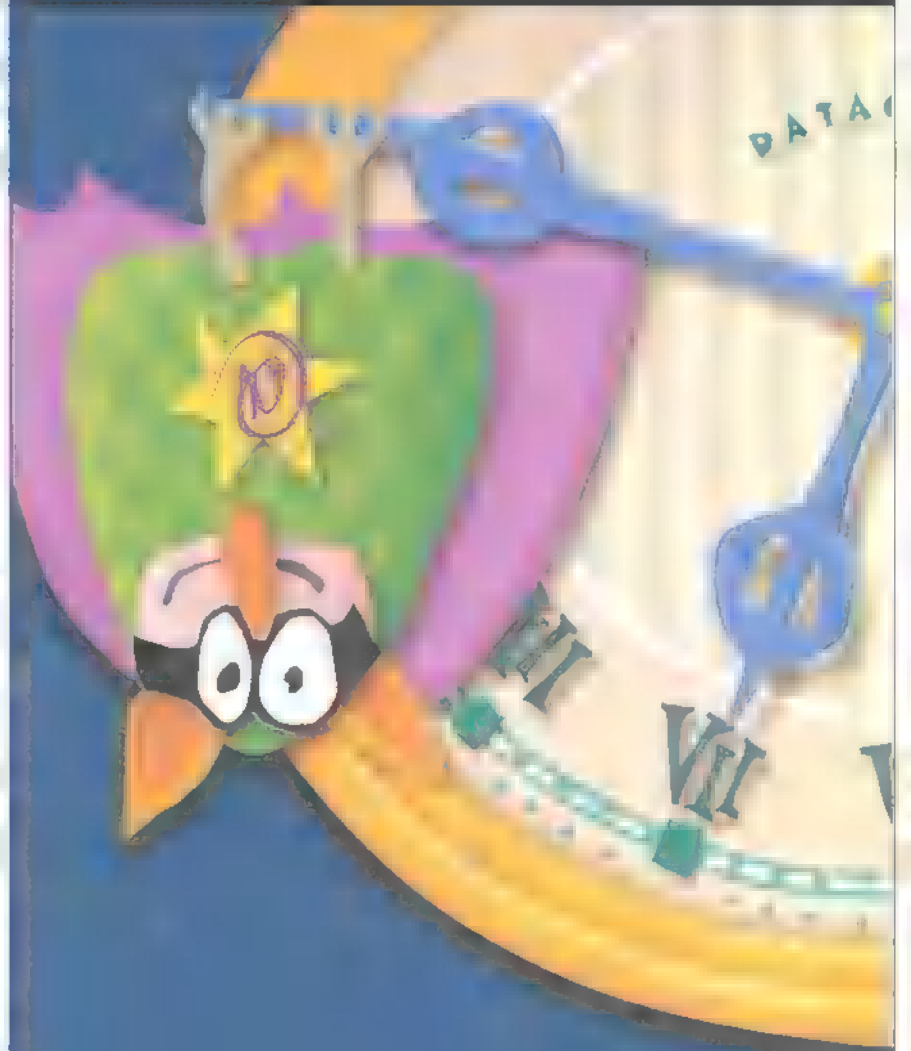
**Tipp1:** Ha ezt a már kész háttérre akarod rárakni, akkor mondjuk, feltéve, ha a bal felső sarokban van, akkor <body background=klaymen.jpg leftmargin=0 topmargin=0>, így minden szép varratmentes lesz Internet Explorer esetében. A végeredményt megnézheted a [www.insite.hu/insite/zuzer/tipps-nel](http://www.insite.hu/insite/zuzer/tipps-nel). Érdeemes megtekinteni azért is, mert a HTML Source-ot megszemlélve újabb ötleteket kaphatsz, illetve megvilágosodhat, ami még nem az. Ez lehet általános irányadó más Web Page-ek esetében is.

**Tipp2:** Mivel Klaymen nem éppen tökéletes egybefüggő háttérnek, lévén hogy túlságosan zavarhatja az előtte lévő szöveget vagy más képeket, ajánlatos csak az oldal bal oldalán csíkként szerepeltetni. Ehhez nem kell mást tenned, mint fogni a kész háttér darabot, majd az Image Canvas Size alatt megváltoztatod a Width-et (szélesség) teszem azt, 800-ra (ajánlott 800\*600-as felbontásnál) úgy, hogy ■ kép maradjon a bal oldalon. A drop shadow-s képet így is jól lehet használni, csak próbáld ki bátran.

Továbbra is várom kérdéseiteket a cikkel, illetve bármilyen Webes problémával kapcsolatban. A következő részben megtanuljuk, hogyan lehet a már kész képeket az oldal szerves részévé tenni, illetve továbblépünk az egyoldalas megoldásról a többoldalas felé. Ez azt is jelenti, hogy végre kiderül, mi is az ■ Hypertext tulajdonképpen. Szóval, viszlát kerek egy hónap múlva.

Zuzer the Hun  
([halmos\\_z@osiris.elte.hu](mailto:halmos_z@osiris.elte.hu))

# Internet olcsóbban?



## Hétvégén és éjszaka\*

## bármennyit Internetezhet

## 3000 Ft+ÁFA/hó-ért

## a DataNetnél.

11.000 Ft/hó + ÁFA (10.000 Ft/hó) + 1000 Ft/hó  
 10.000 Ft/hó + ÁFA (9.000 Ft/hó) + 1000 Ft/hó  
 5.000 Ft/hó + ÁFA (4.500 Ft/hó) + 500 Ft/hó

Érvényes 2000. június 1-től 2001. június 30-ig

# DataNet

A JÁRULÉKMENTES INTERNETELŐZÉS VÁLLALATÁNAK  
 HÍVATALOS HONLAPJA: [www.datanet.hu](http://www.datanet.hu) | Telefon: 06-1-5850-5850 | Fax: 06-1-5850-5851

## SZÓTÁR

**REFRÉSSZÖVEG** - A szöveg és a kép közötti különbséget kiemelő technika.  
**ÁRNYÉK** - A szöveg és a kép közötti különbséget kiemelő technika.  
**FLATTEN IMAGE** - A szöveg és a kép közötti különbséget kiemelő technika.  
**WIDTH** - A szöveg és a kép közötti különbséget kiemelő technika.  
**HEIGHT** - A szöveg és a kép közötti különbséget kiemelő technika.



# PRIMAX

## Vízny Scannerek

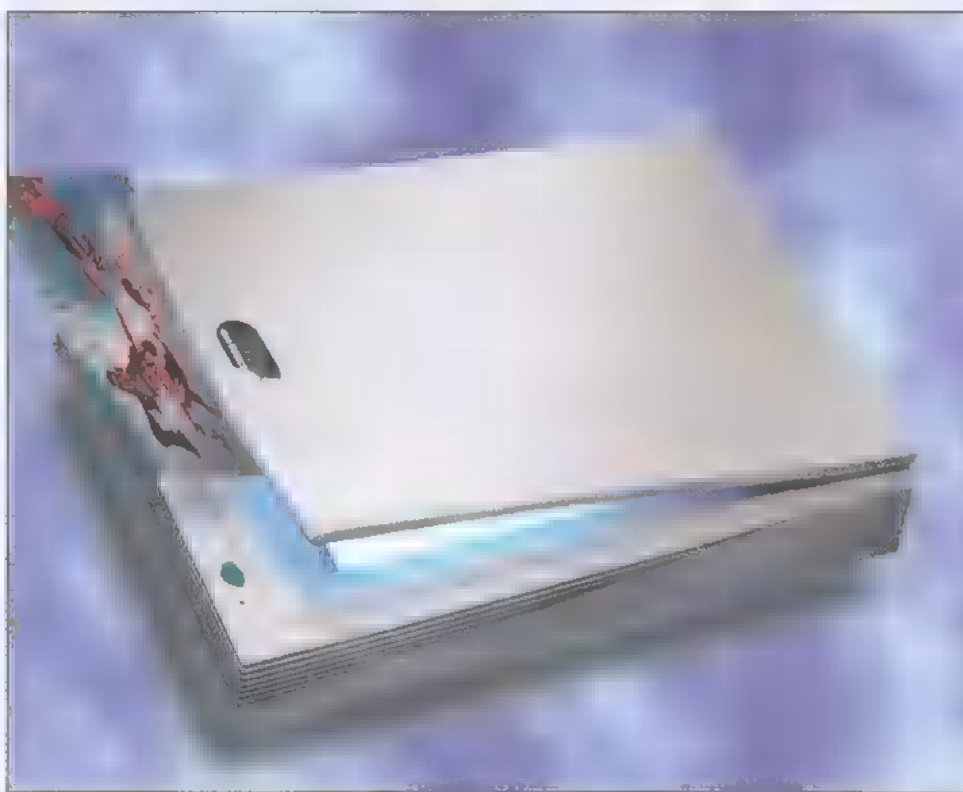
Az ügy kezdődött, hogy... Bolyongtam az egyik gigamarket (=1024 hipermarket) bolt dzsungelében és az egyik számítástechnikával is foglalkozó üzlet polcairól rám vigyorogtak ezek a scannerek. Mivel az árcédulák a kategóriához képest alacsonyabb összegeket mutattak, egy kisé fanyalogni kezdtem, de ekkor az egyik eladó a készülékek védelmére kelt.

Lehet, hogy én vagyok paranoiás, de alapvető fenntartásokkal viseltetem a túl olcsó számítástechnikai alkatrészekkel kapcsolatban. Azonban olyan illető állította, hogy árak ellenére használható berendezésekről van szó, akinek a szava legalább annyit megér, hogy utánajárjak ■ dolognak. A személyes vizsgálódás eredményét, ami egész kellemes meglepetést hozott, az alábbiakban közkinccsé is teszem. Az, hogy ebben az esetben az olcsó nem egyenlő a bővlival, meg nem szüntette ■ paranoiámat, de annyit elért, hogy az olcsó berendezésekről csak komolyabb szemrevételezés után nyilatkozom. De ne feledjétek, attól, hogy valaki paranoiás, még nem biztos, hogy nem üldözik.

### Általánosságok

A megvizsgált típusokra, és a Magyarországon forgalmazott egyéb Primax scannerekre is igaz, hogy az otthoni-hobby és a fél-professzionális felhasználók igényeit kívánja kielégíteni. Ez leginkább abban mutatkozik meg, hogy a scannerek egyike sem kíván speciális csatolófelületet, sem sajátkártyás, sem SCSI formában. Nem kell tehát drága SCSI konfigurációt kiépíteni, sem

megbontani a gépet és a scanner saját kártyáját beszerelni, figyelni a címzésre, kiküszöbölni az összekapadásokat – elég a printer portra rákötni ■ berendezést. Abban az esetben sem kell furmányos megoldásokhoz folyamodni, mikor nyomtató van a konfigurációhoz csatolva, hiszen teljes értékű továbbvivő csatlakozót is találunk minden berendezésen. Problémát mindössze a nagyon régi konfigurációk jelentenek, melyeknél nem kétirányú a nyomtatókapcsolat, illetve, ha ez BIOS szinten le van tiltva. Azokban az esetekben pedig, amikor nem számítástechnikai, pl.: DTP alkalmazás, hanem inkább irodai tevékenység kapcsán merül fel ■ scanner utáni igény, akkor néhány egyedi és igen ötletes megoldást kínálnak. Formatervezésükről nem érdemes külön nyilatkozni, hiszen ízlések és pofonok... Nem túlságosan hivalkodó, kicsit szögletes és mégis hajlított formáikkal szerintem jól illeszkednek a különböző házak és monitorok mellé. A meghajtó programok öt nyelvi változatban telepíthetők, a szokásos angol mellett, német, olasz, francia, spanyol, portugál vagy akár holland kom-



munikációt is választhat a felhasználó. A beviteli minőséggel kapcsolatban azonban felmerült egy kis problémám, bár ezt lehet szörszálhasogatásnak minősíteni, a színek – különösen ■ sok árnyalatot tartalmazó képeknél – kissé túl harsánynak, élesnek tűnnek. Ez azonban egy kis kalibrálással a feldolgozóprogramban vagy ■ bevitt kép utólagos feldolgozásával eltüntethető.





# SCANNER

## 4800 Direct – EYENCE síkágys lapscanner

A csomagban található rövid, magyar nyelvű dokumentáció alapján a telepítés és az alapfunkciók kezelése teljesen kezdő, hobbi felhasználók számára is egyértelmű. A telepítő rutin még több printer port létezése esetén is magától megtalálja a berendezés helyét. Mivel itt tárgylapon fekszik a scannelendő dokumentum, és az olvasófej mozog alatta, lehet vele könyveket vagy egyéb többoldalas eredetit beolvasni. A vastosabb példányokra is rácsukható a fedél, mivel egy kb. 5 cm-es tengelyen megemelhető, így egységesen szorítja az üvegre az eredetit, elkerülve ezzel a befoltosodást.

A legnagyobb beolvasható eredeti mérete Legal Letter, de a síkágys megoldásból adóan már a beolvasás során megadható, hogy csak a szükséges részlet kerüljön rögzítésre. A működés során alig ad ki hangot, ellentétben némely neves gyártó vonyító berendezéseivel. A minimális zajszint is gyakorlatilag nullára redukálható a scannelési sebesség csökkentésével. A berendezés az adapter csatlakozóján, a számítógép- és a nyomtató csatlakozóján kívül mindössze egy funkció gombot találhatunk. A ki-be kapcsolás automatikus, a lámpa lekapcsolási ideje programból állítható.

Kétféle programcsomaggal kerül forgalomba, melyek mindössze a képfeldolgozó program típusában térnek el, vagy a Corel Photo Paint 5, vagy MGI PhotoSuite programmal szállítják, valamint a twain driver verziójában. Az OCR és a névjegykártya feldolgozó azonos, a meghajtó program itt is képes közvetlen file készítésre. A funkciókat összefogó Task Manager feliratkozik az automatikusan induló programok sorába, rajta keresztül elérhető a három előre definiált funkció, valamint lehetőség van további 11 funkció beállítására. Előre beállítva a fax, a másoló és a beolvasás-mentés alkalmazások vannak, ezeknél be lehet állítani a felbontást és egyéb beolvasási paramétereket. A saját makrók esetében különböző alkalmazások számára teremthetők meg az ideális feltételek és természetesen azok indítására is parancsot ad. Azok számára, akiknek nem lenne elég a rendelkezésre álló makróhely, a ritkábban használt makrók irattárba helyezése jelent megoldást – innen néhány kattintással elérhető. A scanneren lévő funkciógombot szabadon hozzá lehet rendelni az elsődleges makrókhoz, így megoldható, hogy például a másolás funkció használatához csak a másolati számot kelljen beírni. Bár képes háromdimenziós tárgyak scannelésére, arra mindenképpen figyelni kell, hogy a tárgylemez terhelhetősége véges – a ráültetett titkártnót már valószínűleg zokon veszi.

A berendezést a Primax magyarországi nagykereskedője, a Corwell Kft. bocsátotta rendelkezésünkre.

Schuerue  
(schuerue@idg.hu)

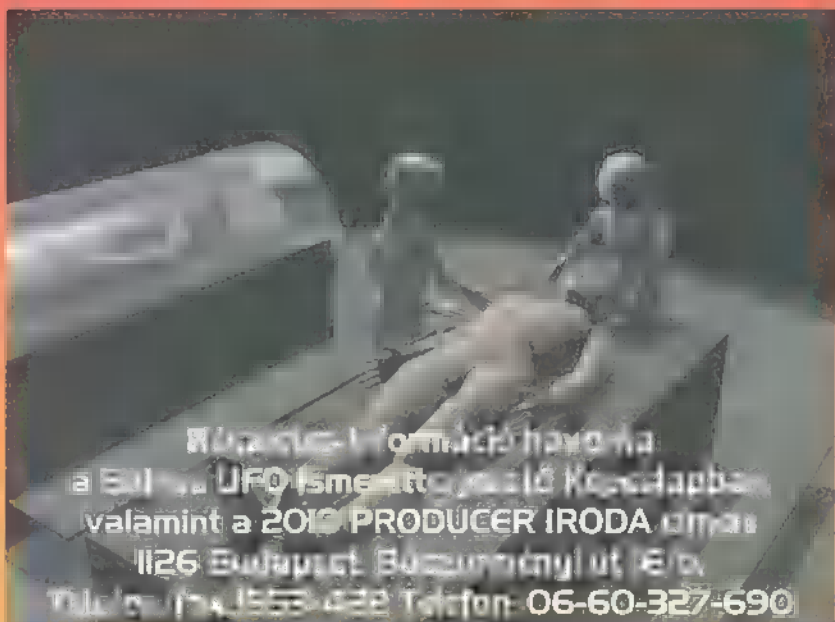
UFO: INFORMÁCIÓ, FOTÓKÉP, PARAJELENSÉGEK,  
MARS: ŰRUTATÁS, ELLÁSSÁG  
PÁLYA-MENTÉSKÉPZÉS, A MŰLT ŰR-1911  
TUDOMÁNY, TERMÉSZETTUDOMÁNY  
KÉPZÉSEK, VIRTUÁLIS VILÁGOK  
FILM, TV, VIDEO, MŰZSI

# TALÁLKOZÁS

## NEMZETKÖZI UFO KIÁLLÍTÁS ÉS RENDEZVÉNYSOROZAT

2010 Producer Iroda szervezésében,  
1997. augusztus 9-24.  
BUDAPEST, Petőfi Csarnok

Több mint 1000 négyzetméteres 500 m<sup>2</sup>-es  
dokumentum, 200 órányi program, 300 kűrtől  
és közel 1000 előadás,  
75 életnagyságú UFO-utazó,  
50 játék- és dokumentumfilm,  
80 életnagyságú diorama, az UFO-utazó  
földi érvényességének bemutatására,  
egy 10 m átmérőjű "vakító" UFO,  
Luzernsheim 20 Találkozó, 2 akadémia,  
virtuális valóság bemutatás,  
UFO-ON 197, UFO-Hajó és UFO-szovjet  
nematop videóvetítés,  
Hutalek Típusú Találkozások,  
nagyvárakozás a csillagok,  
látványos installációk, interaktív programok,  
és még számtalan meglepetés várja  
2010. augusztus 9-24 között a  
BUDAPESTI PETŐFI CSARNOKBAN  
szervezett kiállítást.



Részletek, információk kaphatók  
a Budapesti UFO Ismeretterjesítő Klubnál,  
valamint a 2010 PRODUCER IRODA-nál,  
1126 Budapest, Buzsáczky utca 16/b,  
Tel./fax: 1-4553-422 Telefon: 06-60-327-690

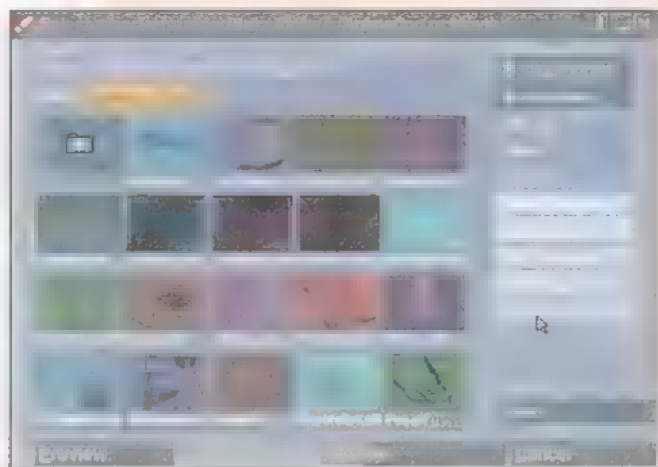


Feliratozás és  
multimédia-készítés

# VÍZ Scala Multimedia MM200



Persze ez azért más, mint ■ kistesó. Gombokat hozhatsz létre, animációkat, hangokat helyezhetsz el úgy ■ szöveg-környezetben, hogy ■ kutya sem ismeri fel, mivel készült, csak ■ végeredmény fog neki tetszeni. Direkt arra való, hogy egyszerűen hozz létre látványos ismertetőket, mindenféle programozói tudás nélkül. Kevésbé bonyolultabb játékokat (memória, amőba stb...) készíthetsz szimpla kattintgatással – tudásáról jó adag script ad tanúbizonyságot. A CD-n egyébként nagy



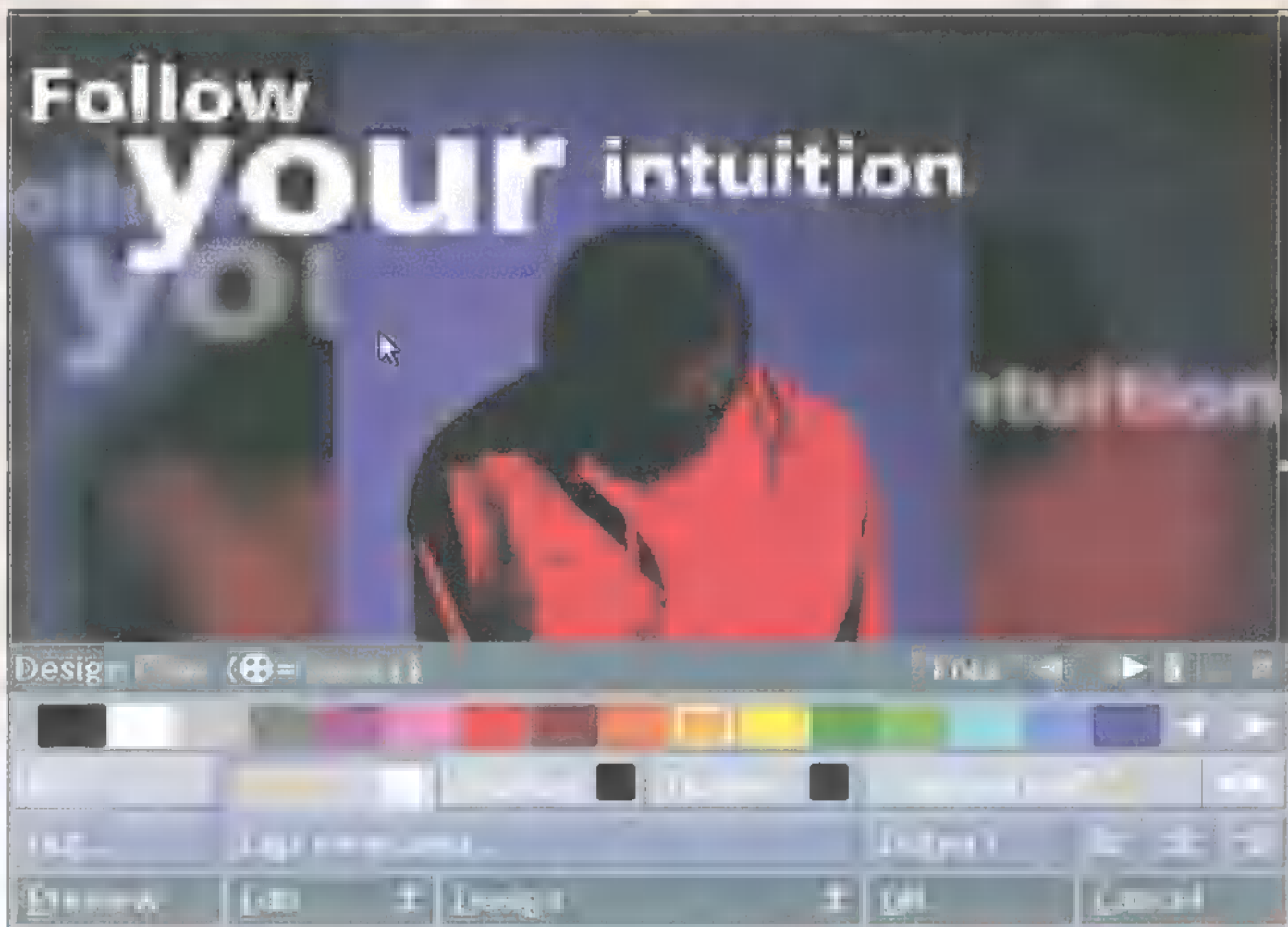
halom kép-, animáció- és hanganyag található, így kezdetben nem kell például ■ háttérképekkel bajlódnod.

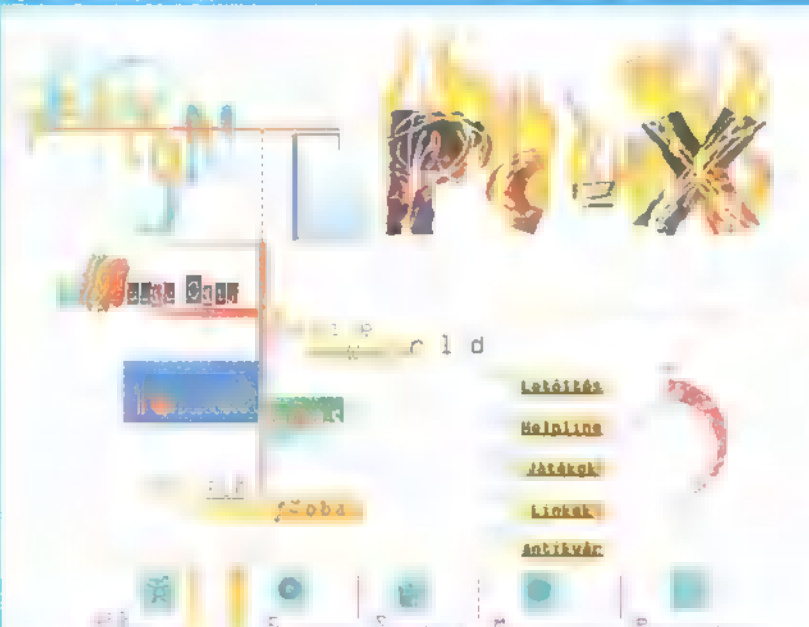
A program fut Win95-ös és NT-s környezetben, bár saját menürendszere van, s nem ■ windowsos megjelenítést használja. A Scala termékekről a 267-9037-es vagy a 267-9038-as telefonszámon kaphatsz bővebb felvilágosítást.

**Mr. Chaos**

Áradoztam már első menetben a Scala Multimedia kisebb változatáról, amellyel egyszerűbb feliratozást, rövidebb multimédia-klipeket lehetett készíteni – olcsón. Nagytestvére, az MM200 már 37.400 forintba kerül – igaz, még ez sem sok azért, amit a programcsomag nyújt.

**N**em elég, hogy barátságos kezelőfelülettel rendkívül leegyszerűsíti ■ teendőket, mivel Win95 vagy NT alatt fut, minden még érthetőbb lesz. Pofonegyszerű installálni, ismeri az összes windowsos képfórmátumot, tud szöveget importálni, szóval az összes eddig megszokott funkciót csodásan rejti magában.





**WEB  
CÍMÜNK:**  
[WWW.IDG.HU/PCX](http://WWW.IDG.HU/PCX)

**E-MAIL  
CÍMÜNK:**  
[PC-X@IDG.HU](mailto:PC-X@IDG.HU)

Aprilisi számunk Polygram játék nyertesei:  
(Mission: Impossible)

U2 kazetta:  
Baranyai Balázs, Nyirbátor  
Korcsmár Béla, Bp. XII.  
Szalóky Károly, Bp. I.

Remix CD:  
Cauber Attila, Győr  
Gulácsi Zoltán, Bp. XV.  
Fónagy István, Bp. II.  
Kozma Gábor, Méhkerék  
Zalai János, Esztergom



VÍZÉLY

Hardware hírek

# PENTIUM II

Az IFABO alatt, a világbejelentéssel egy időben mutatta be Magyarországon a Pentium processzorcsalád legújabb tagját az Intel. A Pentium II – kódnevén Klamath (házon belül: Klamaty) – 7,5 millió tranzisztort tartalmaz, és a korszerű P6 architektúrán, 35 mikronos gyártási technológián alapul. Három változatban jelentették be – már kapható 233, 266, illetve hamarosan megjelenik a 300 MHz-es órajelű. (Érdeemes kihangsúlyozni, hogy szemben az AMD K6-tal, a bejelentéssel párhuzamosan megjelentek az új processzorral szerelt konfigurációk a piacon – ez tehát bizonyíték, nem ígéret!) Használatához természetesen új alaplapra lesz szükség, amely tartalmazza a Slot One névre elkeresztelt „foglalatot”, ugyanis az Klamath teljesen új formában, nagyméretű fekete tokban lát napvilágot!

Az új proci létrehozásánál több jelentős technológiai fejlesztés eredményeit egyesítették. Ezek közül talán a legfontosabb a Pentium Pro-ban már felhasznált, ún. két független buszos architektúra (Dual Independent Bus Architecture), amely-

nek lényege, hogy a korábbi kiépítésekben megszokott rendszerbuszt egy, a processzort közvetlenül a második szintű (L2) gyorsítótárral összekötő, ún. cache-busz egészíti ki. Az L2 cache – szemben a Pentium Pro-val – nincs összeépítve a processzorral. Ennek oka a gyártástechnológiában keresendő: így nem fordulhat elő, hogy azért kell kidobni egy jó processzort, mert a gyártás során rossz memória került mellé. Az is igaz viszont, hogy a külső L2 cache sebességcsökkenéssel jár, hiszen míg a Pro a processzor órajelével azonos sebességen futtatja a cache-t, a Klamath éppen a felével! Kompenzálásképpen a Pentium II 32 KB L1 cache-t (16 KB adat, 16 KB utasítás), valamint megnövelt számú write buffer-t tartalmaz, az L2 cache pedig olcsó BSRAM-okból (Burst Static RAM) áll, mérete pedig igény szerint változtatható, jelenleg 512 KB.

Bár a processzor és a főmemória közti rendszerbusz továbbra is 66 MHz-en fut, ugyanakkor a dinamikus utasítás-végrehajtásnak köszönhetően egyidejű, párhuzamos műveleteket tesz lehetővé. A Pentium II-be beépítésre került az idén bejelentett MMX technológia is (részletesen lásd idei, februári számunkat!), amely direkt hang-, és képekezeléssel támogatja igényes játékok, multimédia alkalmazások készítését. Végül, visszatérve a proci külső megjelenésére, külön kell szólni a megváltozott tokozási technológiáról is, amelynek a **Single Edge Contact** nevet adták, s amely az Intel

tervei szerint végképp felváltja a sérülékeny tűket. A SEC lényege, hogy a Klamath minden komponensét egy hordozón rögzítik, majd teljesen betokozzák a műanyagból és fémből készült kazettába, amely ezután nem nyitható fel a belső részek sérülése nélkül! Az új tokozási módszer olcsóbb is elődjénél, ezáltal csökken a processzorok előállítási ára. Ennek köszönhetően a Klamath alacsonyabb áron jelenhet meg, mint a már régen piacon lévő Pentium Pro!

Sebességadatokról annyit, hogy állítólag sem az Intel, sem a konkurensek mérései nem helytállóak, ezért inkább egy érdekes, független tesztől számolnánk be, amelyben különböző platformokon vizsgálták a tipikus alkalmazásokat. Az eredmények szerint, míg a Win95 alatt szoros a verseny, NT-s környezetben a Klamath elhúzza a mezőnytől. Meglepő, hogy a DOS alatti játékokban milyen lehangoló fölényrel veri a vetélytársakat, de az is érdekes, hogy az MMX tesztben az AMD K6 a video támogatást tekintve képes lépést tartani a Pentium II trióval. Konkrétumokról majd akkor, ha tesztlaborunk saját maga végezheti a méréseket. Mindenesetre úgy tűnik, hogy az Intel megerősítette vezető helyét a processzorháborúban.

TRf  
(trf@idg.hu)

További információk a Klamath honlapján (<http://www.intel.com/pentiumII/home.htm>) található, illetve akit a fenti teszt részletesebben érdekel, látogasson el a <http://sysdoc.pair.com/pentiumII.html> címre, ahol további adatokat talál. Biztosan sokan hallottak az időközben felfedezett közös Pentium Pro/II hibáról, ennek hátteréről a <http://www.intel.com/design/news/flag> címen olvashattok.





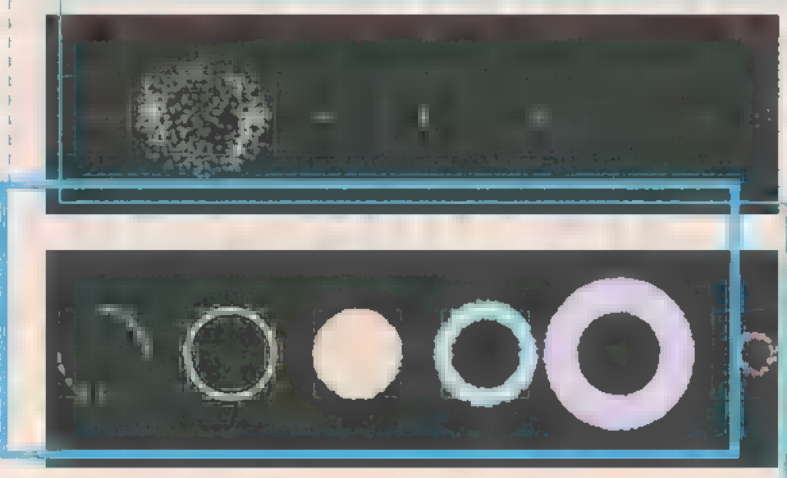
# VÍZÉLY

# 3D Studio Max

A csomagolás utolsó pillanatában mindenki még lerohant a sarki újságoshoz PC-X Magazint venni, majd elutazott nyaralni valamelyik kies tengerpart-hoz, ahol várja az idill: hullámozó tenger, nyugágyból élvezett nap-sütés, susogó pálmafák, zúgó notebook ventilátor – vidáman cibáljuk az egeret, miközben a 3D Studio MAX újabb lehetőségeit fedezzük fel. Egy másik véglét persze az, hogy az ember otthon, az elsötétített szoba félhomályában, susogó szobanövények társaságában élvezzi a nyár örömeit. Szóval nyakig a nyárban vagyunk, semmi fantasztikus bejelentés, sem világraszóló új plugin, mindenki elment nyaralni.

Mindezek ellenére hírek terjengenek a 3D Studio VIZ-ről. Ez a szoftver 3D Studio MAX kezelői felületét adja, megcélzott felhasználók köre pedig az építészeti látványtervezők. Valószínűleg részecske animáció és nagyon speciális effektusok kimaradnak a 3D Studio VIZ-ből, hiszen ezekre nem igen lesz szükség mondjuk egy lakóház látványtervének elkészítéséhez. Viszont azok a dolgok, amik nagymértékben megkönnyítik az alkotó munkáját a hírek szerint belekerültek programba. Ilyen például az ajtót és ablakot generáló eljárás, illetve azok nyitásának, csukásának támogatása és az alkotó elemek automatikus egymáshoz illesztése. Az egyes földrajzi területeken a napállás, illetve az aktuális fényviszonyok szimulálása is be lesz építve a programba,

ami azt jelenti, hogy miután meghatároztuk, hogy házikónk az északi sarkon van és június közepén, délután két órakor, akkor fények automatikusan szimulálják a helyzetet. Az anyagok elhelyezése az egyes elemeken is



könnyebb lesz drag and drop segítségével. Arról ugyan nem volt szó, de milyen remek dolog volna, ha egy egérekattintásra nem teáskanna, hanem egy teljesen berendezett házikó jelenne meg képernyőn, utá-

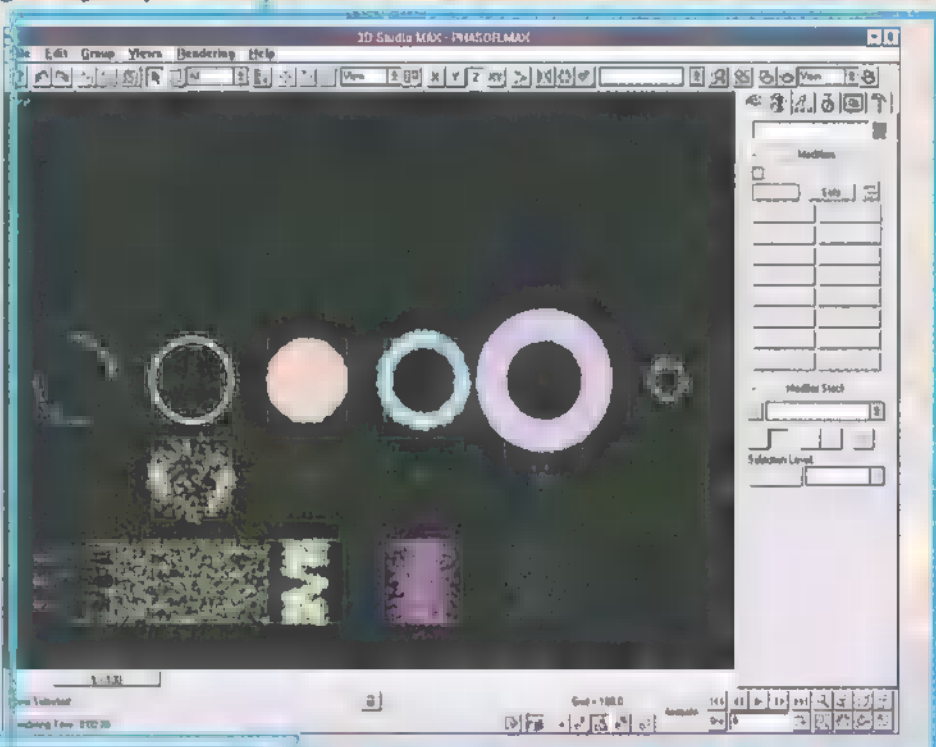
pedig már csak a festés-mázolás és bútorok tologatása marad hátra. Na de félre a tréfával, a 3D Studio VIZ program áráról még csak annyit lehet tudni, hogy alacsonyabb lesz, mint a 3D Studio MAX-é, de a pluginek ugyanúgy használhatóak mindkét programnál. A pluginekről jut eszembe...

Azért vannak, akik a nyár ellenére most sem pihennek és csak írják-írják sok plugint 3D Studio MAX-hoz. A múltkor volt már szó SandBlaster-ről, melynek segítségével mindenféle részecske animációs trükkök gene-

rálhatók. Azonban néhány esetben elkélne egy kis segítség, például olyan formában, hogy egy-két alap effektust kattintásra elő tudjunk varázsolni, majd némi módosítás után felhasználhassuk a szükséges helyen. Például tűzijáték vagy zuhatag milyen remek dolog volna.

### PP1

A Sisyphus kiadásban egy elég gazdag eszköztár került forgalomban ALL PURPOSE PARTICLE név alatt, amely valójában öt darab plugint foglal magába. Ezek név szerint a következők: All Purpose Emitter(A.P.E), Phasor és Halo – különböző alakzatba képesek az izgó-mozgó részecskéket elrendezni, illetve megkavargatni, mint azt majd később látni, illetve olvasni fogjuk. A másik kettő Molasses és a Vortex. A Vortex-ről már a



múltkor írtam, ő az aki a részecskéket egyenes áramlását tornádóvá képes alakítani, egyszóval egy viharos plugin. A másik darab szintén egy részecske-mozgás módosító, azaz bármilyen részecske kibocsátóhoz hozzárendelhető. Az A.P.E, Phasor és Halo nem csak három effektet jelent, mindegyik még további 5-7 féle formába képes rendezni a részecskéket, mindemellett rengeteg szabályozási lehetőség társul minden egyes részéhez.

### A.P.E

Az All Purpose Emitter hétféle alaptrükköt tud, ezek a Bubbles, Fireworks, a Hose, a Shockwave, a Trail, Weldsparks és a



# 3D Max

Default. Rögtön az elején kezdve a Default megfelel a 3D Studio MAX alapeszközei között megtalálható Spray-nek azzal a különbséggel, hogy az előbbinél jóval több paraméterrel szabályozható a részecskék élete. A nevek önmagukért beszélnek, nekem a Shockwave tetszik legjobban. Ez egyfajta lökéshullámszerűség, melynek epicentruma a létrehozott hasáb középpontja. Elmaradt annak ecsetelése, hogy hol találhatóak ezek a pluginok. Egyetlen fájl – a pp1.dlo – bemásolása után két helyen tapasztalunk változást. Az egyik rész a 3D Studio MAX-ban a Create/Geometry/Particle System – itt három új funkció került elő (A.P.E, Phasor, Halo); a másik rész pedig a Create/Space Warps, ahol két új dolog lett a Molasses és a Vortex.

Visszatérve a lökéshullámra, már az alapbeállítás is látványos dolgot produkál. Egy körgyűrű mentén a részecskék táguló mozgást végeznek, miközben rezegnek. A paramétereket csak futólag vegyük végig, ugyanis rengeteg van belőlük, melyek ebben az esetben hat nagyobb csoportra oszlanak. A Presets részénél az alaptípust adhatjuk meg, a Particle Generation a részecske sugárzás paramétereit tartalmazza. A Spin/Oscillation a ciklikus változását határozza meg a kijelölt részecske alakzatnak, a

paramétereik száma azonos. A részecskék típusa háromféle lehet, a textúrák vetítési síkja pedig kétféle. A Display funkcióknál a megjelenített pontok nagyságát és a befoglaló téglalapot paramétereit állíthatjuk be, sőt a testet el is tüntethetjük.

## Halo..., halo-halo

Az itt található Comets, Cylinder, Disk, Halo, Whirlpool és Default részecske alakzatok létrehozása is nagyon látványos. Nem a reklám kedvéért, de nekem a Halo tetszik ezek közül a leginkább. A Particle Generation rész ugyanaz, mint az A.P.E esetében, a Distribution rész valami új dolog, ahol a Clumps-ra vonatkozó rész a legérdekesebb, ugyanis a clumps számát megadva, meghatározhatjuk, hogy az eredetileg kör alakú részecskeáramlat hány részre szakadozzon szét, a képen (ha látható) öt részből áll a gyűrű. Ezenkívül a Speed/Spin és Orbit/Suborbit még további részecske gerjesztést tesz lehetővé. Állóképen talán nem olyan izgalmas, mozgásban viszont nem látszik a képen. A Particle Type/Mapping és a Display pedig ugyanaz, mint már fentebb említettem.

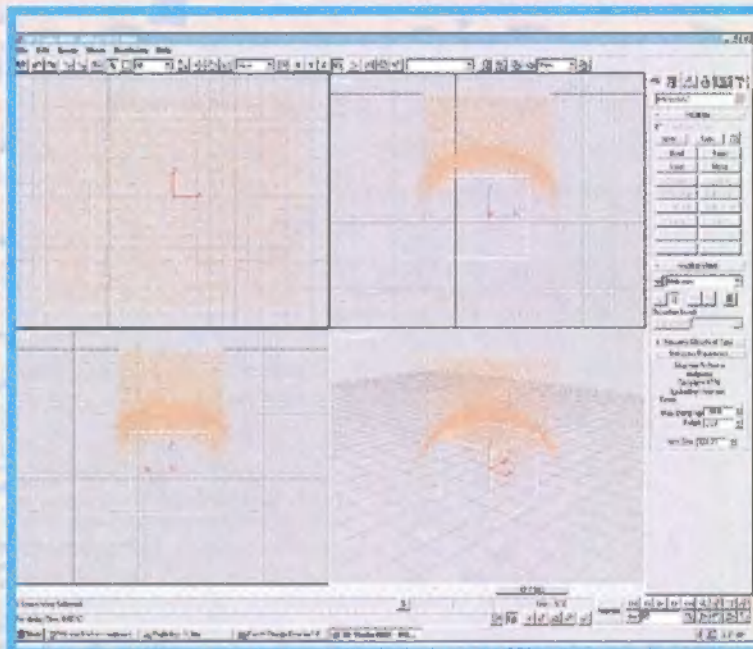
## Phasor

Most, miközben e sorokat írom, elindítottam egy 1500000 részecskét számláló rendert. A gép azóta is halgan zümmög. Figyelmeztetés: nem érdemes kipróbálni. A Phasor-ról nekem a faszor jut eszembe, de a kettőnek persze nincs egymáshoz köze. Na mindegy, ebből ma nem lesz kép, most szépen lelövöm a fent említett rendert és kimazsolázzuk a Phasor-t.

Valójában ötféle trükköt foglal magába, ezek az Eels, a Forcefield, a Rapids, a Water és a Default. Ezek közül a víz hangzik izgalmasnak, de valószínűleg messze lehet az általunk elképzelt képhez képest a várható eredmény, ráadásul biztosan nem a száz egész részecskéből álló eset lesz az ideális, vagyis most ez így túl hosszú idő volna. Tehát aktuális kiválasztott az Eels. Elsőre remek, szinusz görbén mászkáló részecskéket kapunk, melyek kaotikus-sága mindenképpen tovább fokozható. A Particle Genration már ismert, az Emitter Spread és a Speed/Spin, ha kis-másképpen szervezve is, de már előfordult az előzőekben. A Waveforms részénél minden olyasmi állítható, amire egy hullámforma leírásnak szüksége van, kivéve mondjuk azt, hogy szinusz görbétől eltérő görbét generálhassunk. A Particle Type/Mapping és a Display már jól ismert.

## Molasses

Először nem is lehetett tudni, hogy mire is jó ez a dolog. Igaz nincs tengernyi paraméter, csak három. Ráadásul lehet tudni, hogy ez egy Space Warp, ami annyit tesz, hogy valamihez hozzá kell kapcsolni ahhoz, hogy hatni tudjon. A támogatott objektum típus is ki van írva, az pedig a particle. Nosza! Elő a spray-vel, majd rövid kísérletezgetés után arra derült fény, hogy ez valami olyasmit csinál, hogy a részecskék nem zuhannak a mélybe, amikor a Molasses kockára hullá-



nak, hanem a paraméterek függvényében egy határfelületen lerakódnak és ott megtapadnak. Nagyon jól néz ki.

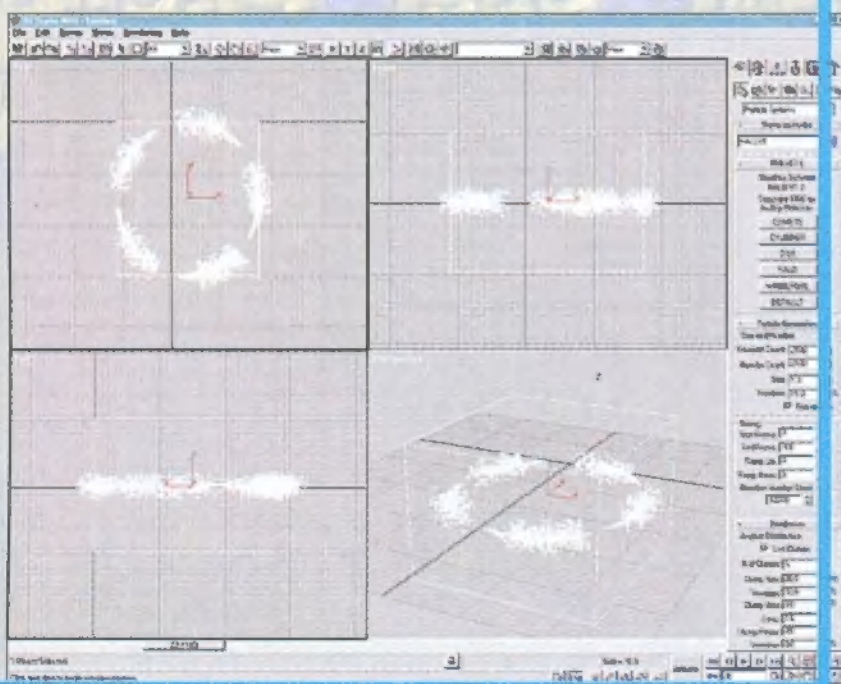
## Radioray

Nagyon misztikusan hangzik, valószínűleg az új render plugin maga is az lesz. Mindent tudni fog és nem lesz ingyenes. A neve is mutatja, hogy radiosity és raytrace algoritmusokkal dolgozik, de ahol szükséges, ott a kép adott elemeit a hagyományos scanline rendering számolja ki. Az anyagok kompatibilisek a régi anyagokkal. A hírek szerint még 97-ben kapható lesz. Várjuk!

Így hirtelen mára ennyit, azért néha ússzatok is a tengerben, ne csak hallgassátok és modellezzétek. Aki összehozott már valami érdekeset 3D Studio MAX ügyben, az közkinccsé teheti. Halihó!

Tlac

(tlac@mail.datanet.hu)



Gravity/Bounce-ban a részecskékre ható gravitációs erőt, illetve a részecskék leérkezésének módját szabályozhatjuk. A Particle Type/Mapping és a Display vezérlések a Phasor és a Halo eljárásoknál is megvannak,



Hogy miért éppen Pf.: 386 a postacímünk? Azért, mert egy elmaradott konfigurációnk van, csak gyűjti a leveleket, csak gyűjti és egészen jól végzi dolgát. Ha az lenne a címünk, hogy 1537 Budapest, Pf.: P166, akkor a levelek csak 70 százalékos valószínűséggel jönnének meg, arról nem is beszélve, hogy mire a vadonatúj és rettentő felhasználóbarát levelező program elindul rajta, addig két nap telik el – ráadásul minden hónapban újra meg újra. Persze az ember hiszékeny, és bízik abban, hogy ha vesz egy szuper gépet, akkor ahhoz kap majd a régi, elavultnál sokkal jobb, megbízhatóbb, könnyebben kezelhető, és gyorsabb programot – de a sors úgy akarja, hogy csak a könnyebben kezelhetőség teljesül. És hogy ez hogy jött elő? Hááát:

**H**ello Fiúk!  
Annyit kifogásolok csak az egész újságban, hogy a CD lehetne egy kicsit színesebb, nem mindig csak fehér. (Majd küldök festéket). A Postafiókcímek pedig igencsak elavult. 386 helyett lehetne P166. Remélem a szám, amit a játékra küldtem, elég kicsi lesz (36), mert mindig is egy ilyen nagy monitorra vágytam. Hát ennyi!  
Dávid.

Na már Ti is tudtok mindent. A fehér meg direkt van, ez itt kérem szépen egy állandó melléklet, nem pedig papagájbolt. Meg azután ez is itt van:

Tisztelt Szerkesztőség!  
Nevem S. Roland általános iskola 4. osztályába járok. Én régóta előfizetek a PC-X magazinra. Nagyon jó cikkek vannak benne, és a CD-ROM melléklet is nagyon szuper! Nem annyira szeretem a PC WORLD-ot mert kicsit drága, és nem nagyon vannak a CD-n játékok. Ami azt illeti, örülök ennek az újságnak. Rá szeretnék térni a témára, amiért írok nektek. (Ugye nem baj, hogyha tegezlek titeket?) Az lenne a bajom, hogy mikor beteszem a CD-ROM-ot, átváltok a meghajtóra és beírom: PCX/PCXMENU'' akkor ezt írja ki a gép:

PC-X MAGAZIN CD-ROM MELLÉKLET  
Memória teszt.....  
**OK. (543328)**  
MS kompatibilis egér teszt .....  
**OK. (2 gombos)**  
VESA teszt.....  
**Fatális hiba!**  
Nincs betöltve a VESA driver!

Kérlek titeket, hogy írjátok meg nekem, hogy hogy kell betölteni a VESA driver-t! Köszí, és sziasztok!

Szóval meg kell keresni a PCX CD-n az !EZKELL! vagy !ITTVAN! alkönyvtárat, abban pedig a VESA meghajtó programot (SDD53A.ZIP). Kitömöríted, és lefuttatod a PCXMENU indítása előtt. Ennyire egyszerű. Aki pedig azt a hibaüzenetet kapja, hogy nincs egér, vagy nem elég a memória, és nem bírja kiküszöbölni, az vegyen magának egy köszörűt és abba tegye a CD-t. Ha szabad, akkor háborognék még egy picikét:

Dear PC-X!

Az úton küldök nektek levelet, miúton rájöttem arra, hogy a PC-X irtózatosan jó!! Tudomásul vettem, hogy PC-X függőségem van. Elvonási tünetek tűnnek fel rajtam, amennyiben apám elveszi tőlem a PC-X áprilisi számát, némi tanulmányi eredmény romlás miatt.

(blablabla – platty... Newlocal) A 3D Studióval van némi problémám. Fel kéne rakni a CD-re...

Na persze, ez nem kívánságműsor, de ha az lenne, akkor se lehetne szabálytalan dolgokat művelni. Mit szólna a BSA hozzá? Épp most csuktak le egy halom „illegális terjesztőt”.

Hello „evribádi”!

Bocs, hogy kézzel írtam, de nincs nyomtatóm... (nohiszen... blablablabla – Newlocal) ... A PCXCD 8-asban végre kiadtak egy jó kis Virge felújítást aminek örültem, mint az állat. STOP. Lenne egy kérdésem. (Nekem is egy pár... – Newlocal) 2x CD-ROM meghajtóm van, és bármilyen írott CD-t benyomatok, elkezd akadozni, lassabban olvassa a CD-t, és sőt: Read Faultot ír ki mindig más helyeken. Egyik haveromnak 8x-os van és neki persze semmi hiba nincs ezzel kapcsolatban. (Pedig a CD-re rá van írva, GOOD FOR ALL SPEEDS). STOP. Ennyi volt mára. „Gúd nájt”.

K. Tamás Bp. II. ker.

Akkor most az én kérdéseim: Te, mondd csak, hogy lehet az, hogy nekem Trabantom van és nem gyorsul 100 km/h-ra tíz másodperc alatt, míg a haveromnak egy Honda CRX-je injectorral és turbófeltöltővel, neki persze semmi hiba nincs ezzel kapcsolatban. (Pedig a katalógusba rá van írva mindkettőre, hogy GOOD FOR 100 KM/H, aminek semmi köze az egészhez...) Válasz: a Trabant egy kicsit elavult, lehet, hogy nincs rendben a karburátora sem, meg kéne tisztítani...

Azt hiszem, egy kis stílusváltást fogok eszközölni. Mivel úgy is Vlagyimír vagyok, meg Levrov is, és kicsit vonz a tehénpásztorok stílusa, meg aztán ott az a filmcím is: „Leningrád Cowboys menni Amerika”, s tudom már milyen „amerika”, meg azért van egy stílusom is, hát megpróbálom. Most csak a CD-n, egy picikét, jó? Tehát: „Olvasó Menni Cédére”.

Vlagyimír Newlocal Levrov  
(newlocal@eik.bme.hu)



A PC-X User rovatot a szokásos helyen találod a CD-n!

Továbbá fellelheted még az Eclipse Operating System V3.04 shareware változatát és leírását is!





# Automex<sup>®</sup> Multimedia



Az első magyar szinkronizált interaktív CD-ROM

Számos készségfejlesztő, ügyességi, memória, logikai és nyelvtani feladat megoldása révén szabadíthatod ki Törpillát a gonosz varázslatból. A CD-ROM kitűnő szórakozást ígér az egész család számára.

Újra megszólalnak a rajzfilmből megkedvelt hangok. Közreműködik: Sinkovits Imre, Haumann Péter, Szokol Péter, Pató István, Cseke Péter és Málnai Zsuzsa

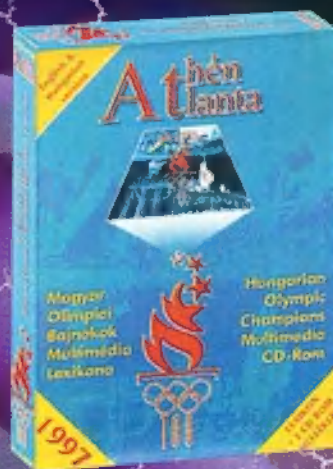
Ára: 6990 Ft



## FONTOS 2222

A Fontos 2222 CD-ROM - mint címéből is kitűnik - egyrészt 2222 darab eredeti TrueType betűkészletet tartalmaz, másrészt annyira fontos, hogy egyetlen hazai felhasználó számítógépéről sem hiányozhat.

Ára: 4990 Ft



## ATHÉN-ATLANTA

Az Athén-Atlanta CD-ROM-rom az első olyan lexikon, amelyben megtalálható valamennyi magyar olimpiai bajnok fényképe, feldolgozva a magyar olimpiai eredményeket és értékes információkat, adatokat tartalmaz.

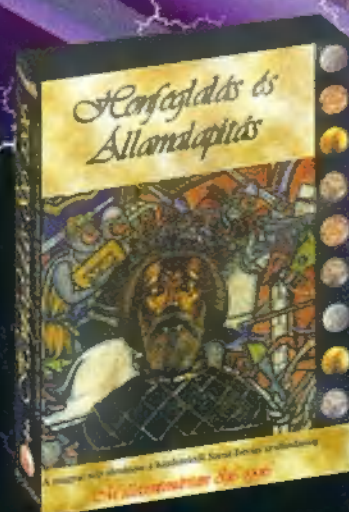
Ára: 7990 Ft



## OPERA MULTIMÉDIA -ERKEL FERENC

A több mint 120 éves Budapesti Operaházat és a magyar nemzeti opera megteremtőjét, Erkel Ferencet mutatja be a lemez. A kísérő szövegeket hét nyelven hallgathatja meg.

Ára: 4990 Ft



## HONFOGLALÁS ÉS ÁLLAMALAPÍTÁS

Az első interaktív multimedia CD-ROM, melynek segítségével megtudhatjuk, hogyan jutottak el őseink a Kárpát-medencébe, hogyan zajlott le a honfoglalás, és végig követhetjük Szent István államszervező munkásságát.

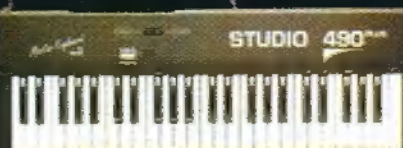
Ára: 4990 Ft

HP, Canon és Epson nyomtatókellékek teljes választékamegtalálható:  
Automex CD Shop 1072 Bp., Rákóczi út 4-6.  
Tel.: 351-5015, Fax: 322-3817

## A K C I Ó !

Fatar MIDI billentyűzetek: ST 490Plusz 36.000 Ft+ Áfa,

MIDI szoftverek nagy választékban.  
YAMAHA szintetizátorok teljes skálája.  
Automex Media Store, 1072 Bp., Rákóczi út 4-6.  
Telefon: 351-5016, Tel./Fax: 351-5017  
Ugyanitt műsoros videokazetták, audia CD-k,  
GSM tartozékok



Automex CD Center 1077 Bp., Wesselényi u. 21.  
Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546

Postai utánvét: 1410 Budapest, Pf. 185. Tel.: 266-3480  
Naprakész információk: a Teletext 682. oldalán  
E-mail: info@automex.com www.automex.com

Viszonteladók jelentkezését várjuk kedvezményes árkonstrukciókkal és színvonalas kiszolgálással!

A CD-ROM áraink az Áfa-t tartalmazzák!



# AZ ERŐ VELÜNK VAN A NYÁRON IS!



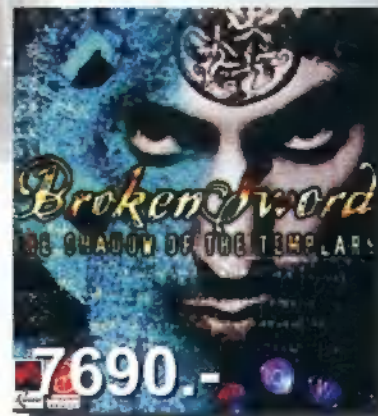
Ecobit Multimédia szaküzleték  
1077 Bp., Wesselényi u. 25.  
Tel: 351-3078, Fax: 268-0361  
Pólus Center, Tel: 419-4175  
E-mail: ecobit@mail.datanet.hu  
www.accentcomm.com/ecobit

## JEDI KNIGHTS, S. W. SUPREMACY, DUNGEON KEEPER, COMMANCHE 3 JÚNIUSBAN AZ ECOBIT ÜZLETEIBEN



FOLYAMATOSAN A LEGNAGYOBB KEDVEZMÉNYEKSEL VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT! VIDÉKRE CSOMAGKÜLDÉS, BUDAPESTRE HÁZHOZ SZÁLLÍTÁS! FOLYAMATOS AKCIÓK! MEGÚJULT FELTÉTELEKKEL VÁRUNK MINDENKIT! AKI NEM HISZI JÖJJÖN EL ÉS GYŐZŐDJÖN MEG RÓLA! TERMÉKEINK KAPHATÓK A FOTEX RECORDS ÜZLETEKBEN, A MEDIA MARKT ÁRUHÁZBAN, AZ OFFICE PLUS ÜZLETEKBEN, A VIRGIN MEGASTORE-BAN ÉS A LEGJOBB VISZONTELADÓKNÁL AZ ORSZÁG MINDEN PONTJÁN.

## SZÜNIDEI AKCIÓS ÁRAK:



A fent említett árak ÁFA nélkül értendők és a következő PCX Magazin megjelenéséig érvényesek.